LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

2 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

Dark Messiah Might and Magic

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it - Marzo - n°140 - Edizione DVD € 7,90

ESCLUSIVA!

LEFT 4 DEAD

GMC gioca allo sparatutto online dei morti viventi!

SPECIALE!

I GIOCHI DA 10 E LODE!

Cosa ci vuole per meritarsi il massimo dei voti!

ESCLUSIVA!

CONFLICT DENIED OPS

L'FPS delle operazioni clandestine dietro le linee nemiche!

INOLTRE...

12 giochi recensiti tra cui
- Penumbra Black Plague
- Speedball 2 Tournament
- Armageddon Empires
- La Bussola d'Oro
- Art of murder
- The Sims 2 Freetime
- e molti altri!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°140 - MENS - ANNO XII-08 €7,90



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER SOMMARIO

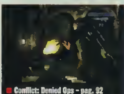
Conflict: Denied Ops

Scoop!
LEGO Batman


pag. 18


The Agency – pag. 44


Tomb Raider: Underworld – pag. 24


Conflict: Denied Ops – pag. 92

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

INTERVISTA

RUBRICHE

HARDWARE

QUESTO MESE GMC PARLA DI

Le prove di questo mese

Giochiamo Spendendo Poco


pag. 108

L'inventiva prima di tutto!

Non basta la grafica mirabolante; non sono sufficienti neppure le capacità online di un gioco - ne siamo convinti. È proprio l'inventiva che fa la differenza e ne abbiamo un'ulteriore prova da un filmato presente su YouTube.

Puntate i vostri navigatori online, e date un'occhiata a questo video www.youtube.com/watch?v=Jd3-eiid-Uw (i più pigri, possono digitare http://snipurl.com/1yfkd). Per i non anglofoni, o per chi sta leggendo questa pagina lontano da un accesso a Internet, si tratta del filmato che mostra i fantastici risultati dell'esperimento del dottor Johnny Chung Lee. Il dottor Lee ha preso un PC e vi ha collegato un Remote della console Wii di Nintendo.

Per chi non lo sapesse, il Remote del Wii è un controller che permette di far leggere alla console i movimenti nello spazio: in sostanza, se state giocando su Wii e "alzate" il Remote, come se colpiste un nemico con una spada, oppure lo spostate dietro le spalle, come se steste vibrando un colpo da tennista, la console "legge" il movimento. Tutto questo grazie al Remote, che tenete in mano, e all'emettitore di infrarossi, generalmente piazzato sopra la televisione. Il Remote, in realtà, "legge" i propri movimenti in relazione ai "punti fissi" della barra sensore a infrarossi.

Il dottor Lee ha però avuto un'idea geniale: utilizza il Remote al contrario, posizionando cioè il "telecomando" davanti al monitor del PC e mettendosi l'emettitore di infrarossi in testa. In questo modo, la testa del giocatore diventa il "controller" e il monitor modifica la visualizzazione del mondo 3D in relazione alla posizione del suo punto di vista reale - non in base a dove spostate il puntatore del mouse in un FPS, per esempio.

L'effetto è sorprendente: sembra di avere una finestra su un mondo 3D, piuttosto che un videogioco, un po' come i portali di *Prey*. E il tutto con un controller da meno di 50 euro, quindi una frazione dei costosissimi - e mai funzionanti al 100% - "elmetti di realtà virtuale".

Naturalmente, per utilizzare questo sistema in un gioco, i programmatori del gioco stesso dovranno prevederne l'impiego. Non potrete, per esempio, acquistare un controller Wii e usarlo per giocare a *Call of Duty 4*. Bisognerà sperare che, per i titoli futuri, venga previsto lo sfruttamento di questa tecnologia.

Chiudiamo con una punta di orgoglio: il Remote è diventato famoso su una console, il Wii, che ha puntato tutto su idee originali e diverse, piuttosto che sulla qualità grafica (non è in alta risoluzione, per esempio, né legge i DVD video). Tuttavia, è su PC che il Remote è stato utilizzato per qualcosa di davvero nuovo. Vorrà pur dire qualcosa, no?

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

ANNO XII - N° 140 MARZO 2008

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE DI REDAZIONE
Paolo "Brodo" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE REDAZIONE
Massimiliano "Collo" Rovati (massimilianorovati@sprea.it)

RESPONSABILE CD/DVD
Raffaello "Modulo a farfalla" Rusconi (raffaellorusconi@sprea.it)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Sparrow" Falchi (albertofalchi@sprea.it)

REDATTORI
Luca "Persona 3" Spinelli, Mattia "Baustelle" Ravanelli, Andrea "Ninja" Babich

IMPAGINAZIONE
Luca "J. Cena" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Marina "Cheerleader" Albertarelli (marinaalbertarelli@sprea.it)
Dario "Gilles" Ronzoni (darioronzoni@sprea.it)

HANNO COLLABORATO
Paolo "Steampunk" Dante, Vincenzo "10" Beretta, Primoz "Glitch" Skulj, Matteo "De 5" Bittanti, Alessandro "Speciale" Galli, [illegible] Francesco "Mano" Mozzanica, Roberto "Rosita Camisana, Yuri "Incommunicado" Abietti, Davide "Quoder" Giulivi, Paolo "Milano" Cupola, Andrea "Sirma" Giongiani, Claudio "Disegna" Villa, Elisa "Consegna" Leanza, Danilo "Intervista" Gabrielli, Enrico "Via mail" [illegible] Marco "Dorobeto" [illegible] Alex" [illegible] Jonti "del [illegible] Davies, Antonio "MMORPG" Colandi, Davide "Dark" Massara, Marina Canziano, Marcello "Scuola" Civita, Tiziano Marotta, Mauro Viero, Claudio Chianese, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione

FOTOGRAFIE
Rossella Baccolo

Sprea Editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Via Torino, 51 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02 92432 1 Fax (+39) 02 926263147
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Gregory Peron (A.D. Edizioni Estere)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Disponibili solo in versione con DVD
Si risponde solo alla mail abbonamenti.gmc@sprea.it
o al fax 02 92432356
www.sprea.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo in versione con DVD, ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail arretrati@sprea.it
o al fax 02.92432356

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco European Paper Trading

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento Postale -
D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano

Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 3,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Stefano Silvestri
stefanosilvestri@sprea.it

La POSTA in gioco



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteobittanti@sprea.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.kevorkian@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

Ammetto *di essere un po' in ritardo rispetto al resto del mondo, ma devo confessarlo: sono letteralmente impazzita per* Portal. *Ci ho messo un po' per convincermi a giocarci, come potrete leggere nella risposta alla lettera del mese, ma adesso non riesco più a smettere. La e-mail di Claudio è capitato proprio a fagiolo ed esemplifica una situazione in cui, secondo me, molti di voi si saranno riconosciuti. Fatemi conoscere la vostra esperienza in merito. Personalmente, corro a ripescare anche* Narbacular Drop, *che a suo tempo ho ingiustamente snobbato. Godetevi anche i titoli di coda di* Portal, *meritano assolutamente.*

IL VECCHIO AMORE NON SI SCORDA MAI

Cara, incantevole Nemesis, videogiochi e scuola sono un binomio difficile. Durante le medie e le superiori, giocavo perché era l'esperienza più vicina alla fuga che potessi provare. Mi immergevo in mondi fantastici e mi immedesimavo negli eroi che li popolavano. Ero parte del gioco, come da bambino, due sedie e una coperta diventavano la dimora di un re. Esprimevo la mia voglia di viaggiare in terre lontane, distanti dalla mia. La scuola era un inferno e la voglia di studiare latitava, dandomi un bel po' di grattacapi a casa. I miei genitori mi vedevano buttare via il tempo sul PC invece di studiare e mi sgridavano. Che lotte! Per quanto mi rodesse ammetterlo, capivo la verità nelle loro esortazioni: non riuscivo a controllarmi e non studiavo! Così, nel giro di un anno, ho tristemente smesso di giocare. Nel frattempo, ho preso la maturità, mi sono iscritto a ingegneria e ora sono a tre esami dalla sospirata laurea (previa tesi). Ho ripreso a giocare l'anno appena passato ed è stato bellissimo.

> **"C'è un mondo di professionisti che lavora mesi, anni per ottenere un prodotto di qualità"**
> da Il vecchio amore non si scorda mai – Bartolo



QUESTIONE D'INTELLIGENZA!
Portal non sarebbe esistito senza *Narbacular Drop*.

dal Forum di gamesradar.it



QUESTIONE DI MIRA

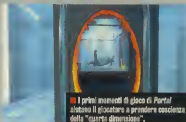
Tanti sono i generi in cui si possono suddividere i videogiochi, ma da quanto emerge dal **Thread** "cecchino!" a cura di dips!, le normali distinzioni ormai non bastano più. Il nostro lettore ha infatti postato nel **Canale** "Mondo computer" una richiesta di consiglio altamente specializzata nell'ambito degli FPS: Ciao a tutti! Volevo sapere se esiste un altro gioco (oltre a *Sniper Elite*, che ho finito), dove si impersona un cecchino o qualcosa del genere. Un primo suggerimento è arrivato da DOTTOR HANNIBAL: Giocati *Call of Duty 4*, in due missioni interpreterai un cecchino e il suo capo... indimenticabile, mentre Gian9.0 ha scritto che ci si può: Sempre buttare su un buon gioco online, tipo *Battlefield 2*, e usare il kit da sniper! I giocatori reali sono più difficili da colpire rispetto ai bot. Ultima, ma non in ordine di importanza, la proposta di Gallforce007: *Iron Storm*, è magnifico e, secondo me, ha un'ambientazione eccezionale. Proposta che trova conferma nelle parole di Ninus06: Quoto, però bada, come grafica è parecchio datato.

LETTERA DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Questione d'intelligenza?

Cara Nemesis,
mentre la maggior parte dei tuoi lettori si perde dietro domande irrisolvibili come "Ma è meglio *Crysis* o *Bioshock*?" (che, secondo me, equivale a chiedere a un bambino se vuole più bene alla mamma o al papà), le mie attenzioni sono state catturate da un altro gioco, che parte con presupposti e pretese ben diverse. Sto parlando di quel capolavoro che è *Portal*, inserito nell'Orange Box per far da contorno alla ben più blasonata saga di *Half-Life*. Devo confessare di non aver mai avuto particolare interesse verso gli sparatutto in prima persona, soprattutto a causa della strana sensazione di "mal di mare" che mi provoca quel tipo di inquadratura abbinato al ritmo serrato dei movimenti del personaggio. Grazie al mio coinquilino, però, con cui condivido la passione per i videogiochi, mi sono ritrovato in casa il suddetto Orange Box. Non avevo nessuna intenzione di farmi venire la nausea osservando il mio amico mentre giocava con *Half-Life*, ma ogni tanto, inevitabilmente, mi capitava di buttare lo sguardo alla TV. E così, un giorno, mi sono ritrovato letteralmente calamitato dallo schermo, mentre il mio amico si aggirava da una stanza all'altra di *Portal*, riuscendo a navigare attraverso i portali come se fosse la cosa più naturale del mondo. A parte l'inevitabile mal di mare, ho innanzi tutto pensato che non sarei mai stato in grado di capirci qualcosa. Ho persino immaginato di non essere abbastanza intelligente da comprendere il meccanismo di fondo, che mi è sembrato anni luce distante dal modo in cui si è soliti intendere lo spazio. Ho fantasticato sul fatto che con *Portal* sarebbe stato persino possibile calcolare il quoziente intellettivo dei giocatori: ci voleva una mente superiore sia per ideare il gioco, sia per "addomesticarlo". E poi? Poi ho provato a prendere in mano il pad, ho evitato di muovere troppo velocemente la visuale, ho sparato i miei due portali e ci sono passato attraverso. Incredibile, tutto mi è sembrato chiaro, di botto, e non ho smesso di giocare finché non sono arrivato alla fine.
Morale? Mai giudicare un gioco senza aver preso in mano il pad e, soprattutto, mai credere che non si è in grado di fare qualcosa, finché non si prova a farla. Consiglio *Portal* a tutti: è stata un'esperienza bellissima. Metaforicamente, potrei definirlo come un "portale" spalancato verso un nuovo modo d'intendere i videogiochi, nonché un esercizio utile per il cervello.
Un bacio grande

Claudio "Still Alive" Martini


I primi momenti di gioco di *Portal* aiutano il giocatore a prendere coscienza della "quarta dimensione".

Sai che anch'io ho avuto lo stesso approccio a *Portal*? Osservavo gli altri giocare e non riuscivo a capirci un'acca! Poi, di botto, ho compreso il meccanismo: mi sembrava di fissare uno stereogramma e riuscire, finalmente, a riconoscere la sagoma. Proprio vero: bisogna sempre provare un gioco da soli, prima di decidere che non fa per noi. Anche secondo me *Portal* mette alla prova un certo tipo di intelligenza e aiuta a percepire la tridimensionalità in maniera del tutto nuova. Trova il tempo di vedere anche i commenti degli sviluppatori presenti nell'apposita sezione del gioco: scoprirai dettagli molto interessanti. Per esempio, in fase di testing, si sono accorti che il modo migliore per rendere comprensibile al giocatore l'uso dei portali consisteva nel fargli vedere se stesso attraverso le due aperture, proprio come accade nel primo livello del gioco. Sarà davvero interessante stare a vedere se le intuizioni sviluppate in *Portal* diventeranno parte integrante di videogiochi più complessi, non limitate alle sensazioni claustrofobiche in stile "The Cube".

Dapprima, la smania di recuperare il tempo perduto mi ha letteralmente trascinato via e gli ammonimenti di mio padre continuavano a risuonarmi nelle orecchie. Poi, però, il buon senso e il realismo mi hanno dato una giusta misura. Ho cominciato a leggere GMC da poco meno di sei mesi e riflettendo sulle recensioni, sulle opinioni di Bittanti e sulle lettere che ti arrivavano, ho realizzato quanta bellezza e quanto sacrificio ci siano dietro a un semplice videogioco. La bellezza sta nei particolari, nell'effetto d'ombra che rende emozionante camminare in un sottobosco, nell'interno di una casa così dettagliato da trasmettere il senso del luogo in cui ti nascondi, ma anche nella sapiente ponderazione degli intervalli tra combattimento frenetico ed esplorazione. Insomma, c'è un mondo di professionisti che lavora mesi, anni per ottenere un prodotto di qualità. Bella novità, direte voi. Per me cambia, invece: quando gioco non butto più via il mio tempo, come direbbe mio padre, ma coltivo una passione. Giocare continua a farmi vivere quelle stesse avventure che da bambino mi facevano sognare di terre lontane e di eroi coraggiosi.

Bartolo

Anche se le tue scelte ti hanno portato a dover abbandonare a lungo il mondo dei videogiochi, non posso che lodare la tua abnegazione nei confronti dello studio, caro Bartolo. Mi sembra ovvio che riuscire a trovare un aureo compromesso fra piacere e dovere sia sempre la soluzione migliore, ma di fronte a una scelta obbligata è bene pensare prima al proprio futuro. L'importante, come ben affermi, è non considerare i videogiochi come una perdita di tempo o come un hobby con connotazioni esclusivamente negative. Come puoi leggere fra le righe della lettera del mese, spesso è anche possibile allenare il proprio cervello risolvendo particolari enigmi o, ancora, approfondire il proprio immaginario fantastico grazie a mondi virtuali sempre più complessi. Il lavoro che c'è dietro un prodotto "di consumo" come i videogiochi è senz'altro enorme e frutto della fatica di tanti intelletti. Intelletti che cercano di fornire a tutti gli appassionati un terreno fertile su cui coltivare una passione con quella giusta misura che, dopo anni, anche tu sei riuscito a trovare. Bravo.

IN BREVE

Ciao Nemesis,
ti disturbo per una curiosità su cui, forse, mi puoi illuminare. Sono innamorato della serie *Total War*, di cui possiedo tutti gli episodi. Visto che, ancora oggi, gioco al primo mitico *Shogun* vorrei sapere se è nelle intenzioni degli sviluppatori l'uscita di un nuovo *Shogun* che utilizzi le soluzioni che possiamo ammirare in *Medieval II* e relative espansioni. Tu hai per caso notizie in merito? Cosa ne pensi?

laybre

Non mi risulta che sia in cantiere un progetto del genere, poiché è certo che il prossimo episodio del team di *Total War* sarà ambientato nell'era napoleonica. Chissà, forse in seguito...

Cara Nemesis,
innanzitutto voglio fare i complimenti a te e a tutta la redazione per l'ottimo lavoro che svolgete ormai

dal Forum di gamesradar.it

ALTI E BASSI

Il **Canale** "Mondo computer" è fatto apposta per permettere a chi bazzica sul **Forum** di GamesRadar.it di esprimere le proprie opinioni sui giochi. C'è chi lo fa in maniera stringata, e chi, come s4si, scrive a oltranza. In "Amara delusione e piacevole sorpresa", il nostro s4si racconta di essersi: Fiondato su *Crysis*, nonostante lo avessi considerato come un *Far Cry* (cioè bello a metà) e come un benchmark. Mi ha sorpreso per l'originalità, anche se la tuta non è nulla di nuovo, e mi ha divertito la possibilità di scegliere tra l'atteggiamento stealth e il "Rambo". L'ho finito in poche ore, tutto d'un fiato. Poi ho preso *Bioshock*, ma dopo dieci minuti ho iniziato a sbadigliare. La storia non mi coinvolge e mi sono accorto che questo gioco non fa per me. Cosa ha che non va *Bioshock* o, più semplicemente, cosa c'è in me che non va per farmelo piacere? Caspita, che quesito da psicanalista... per fortuna c'è cc84ars che ha il coraggio di vestire il camice bianco e stilare una diagnosi: Probabilmente, preferisci l'approccio fracassone all'atmosfera raffinata. Niente di nuovo; *Bioshock*, come FPS non vale molto, ma è un gran bel gioco proprio perché è *Bioshock*! Chiamate un altro psicanalista...

REDAZIONE SÌ, REDAZIONE NO

Ciao Nemesis,
volevo fare i complimenti alla rivista e a tutti voi della redazione. Vi seguo da 5 anni ormai, e ogni volta mi godo la vostra rivista da cima a fondo: dalla citazione sotto il codice a barre ai soprannomi (ogni volta diversi) nella striscia blu accanto all'editoriale. Leggo GMC esattamente come un libro: sfogliandolo dall'inizio alla fine, cercando di non sbirciare tra le pagine. Ho notato che lo si gusta ancor di più. Ovviamente, ci sono alcune sezioni che mi interessano meno, ma penso sia normale. Si tratta, per esempio, delle pagine tecniche, ma cerco in ogni caso di leggerle, o perlomeno di capirci qualcosa. Sto facendo un corso informatico e sono sicuro che, alla fine, riuscirò a godermi anche quella sezione. Ecco la mia domanda, più che altro una curiosità: come mai, nelle prime pagine delle prove del mese, dove ci sono foto e descrizioni della redazione (che trovo fantastiche, fanno sorridere e avvicinano lo staff ai lettori), a volte non si trovano gli stessi nomi che poi compaiono alla fine di qualche recensione? Come nel caso, per esempio, della prova di *Desert Law* (GMC 136) firmata da Paolo Cardillo. Giacché ci sono, ti pongo un'altra domanda che penso resterà senza risposta: sarei troppo curioso di sapere che lavoro svolge ciascun membro della redazione. Tu, per esempio, stai tutto il tempo a leggere le migliaia di mail che ricevi e provi a rispondere ad alcune... ma fai anche qualcos'altro? Rusconi, se ho capito bene, si occupa anche del DVD allegato. Quindi, cosa fate di altro che noi lettori non vediamo? Perdona tanta curiosità, non sei certamente obbligata a rispondere. Mi basta sapere che tu abbia letto la mia mail e che, magari, anche gli altri dello staff vengano a conoscenza dell'esistenza di un loro fan: ne sarei

La redazione risponde Ancora sparatutto?

Cara Nemesis,
questa mattina, appena alzato, mi sono recato in edicola per acquistare il numero di Natale di GMC e, sorpresa delle sorprese (o forse dovrei dire: orrore degli orrori) ho trovato come gioco allegato *Full Spectrum Warrior*. Mi sono chiesto: "Un altro sparatutto (anche se tattico)?!" Giunto a casa, sono andato a controllare tutti i giochi allegati alle edizioni DVD del 2007 e ho constatato che:
Vietcong 2, *Coll of Juarez* e *F.E.A.R.* sono sparatutto puri; *Splinter Cell: Chaos Theory* è uno sparatutto stealth; *Conflict Desert Storm 2* e *Full Spectrum Warrior* sono sparatutto tattici; *Commondos 3*, pur avendo una veste grafica da gioco strategico, adotta la filosofia degli sparatutto stealth.
Gli unici giochi che si salvano sono due avventure grafiche di pregevole fattura (*Still Life* e *The Moment of Silence*), una di mediocre realizzazione (*Dork Foll 2*), un fantastico strategico a turni come *HoMM 5*, *Evolution GT* e *Prince of Persia: I Due troni* (ma anche in questo caso, è il classico gioco d'azione trito e ritrito). È possibile che anche GMC si sia ormai arresa alla canonizzazione dei generi in atto da qualche anno? Capisco che la quantità delle copie vendute prevarichi qualsiasi velleità qualitativa, ma mi sembra che, da quando GMC ha cambiato editore, vi sia stata una decisa virata verso un ambito più "commerciale", con tanto di rivista affrescata come le pagine gialle, piena di pubblicità di altre pubblicazioni, sia a pagina intera, sia in piccoli riquadri. Una cosa veramente inguardabile. Sperando di sbagliarmi, e fiducioso in un pronto cambiamento di rotta nella politica di scelta dei giochi allegati, ti saluto.

Capm08


Full Spectrum Warrior è solo uno dei tanti giochi in allegato proposti da GMC.

Caro Capm08,
lo spunto della lettera è particolarmente interessante, in quanto siamo sicuri che i giochi allegati siano molto importanti per i nostri lettori. Ovviamente, quando ciò è possibile (per esempio, alcune etichette non concedono i diritti per allegarli alle riviste, per principio) ci sforziamo di allegare i giochi che, secondo noi, sono più importanti e significativi. Questo, sempre con la segreta (ma neanche tanto!) speranza che a spingere i nostri lettori all'acquisto di GMC sia la rivista, e non solo il gioco completo. Esaminando l'elenco dei titoli allegati, non mi pare che ci sia un appiattimento verso gli FPS, negli ultimi tempi. Prendendo in considerazione i 13 numeri di GMC da gennaio 07 a gennaio 08, abbiamo allegato: 8 RTS (*Commondos*, *Stalingrod*, *Faces of Wor*, *Kohan II*, *Costle Strike*, *The Settlers*, *Full Spectrum Warrior*, *Drogonshard*); 7 FPS (*Conflict Desert Storm II*, *Vietcong II*, *For Cry*, *Serious Sam II*, *Coll of Juorez*, *F.E.A.R.*, *Roinbow Six Lockdown*); 4 giochi di guida (*Xpond Rolly*, *Evolution GT*, *FlotOut*, *Croshday*); 3 avventure (*Still Life*, *The Moment of Silence*, *Dork Fall II*); 3 giochi d'azione in terza persona (*Prince of Persia - Le sabbie del tempo*, *Splinter Cell Chaos Theory*, *Prince of Persia - I Due Troni*), 1 strategico a turni (*Heroes of Might ond Mogic V*); 1 puzzle game (*Bollonce*) e 1 gestionale cittadino (*City Life*). A questi, aggiungo *Boldur's Gate* (Speciale GdR), *Generols* (Speciale Strategy) e *Combot Flight Simulator* (Speciale Simulazione). Nota che ho rispettato la divisione in generi di GMC. Tra l'altro, stento a catalogare *Full Spectrum Worrior* come uno sparatutto, dato che di questo genere ha solo l'apparenza.
In realtà, e se provi a giocarci te ne renderai conto immediatamente, è un RTS con grafica 3D. Se prendi qualsiasi numero di GMC, vedrai che più o meno ci sono le stesse proporzioni nei giochi recensiti. Per PC, escono mensilmente molti FPS e RTS, diversi giochi di guida, d'azione, avventure, qualche GdR, e poi gli altri generi. Sicuramente, gli FPS sono uno dei tre generi più seguiti, dunque più numerosi, sulla nostra piattaforma da gioco preferita; per questo stesso motivo, sono presenti proporzionalmente tra i titoli allegati. Nessuna "manovra" in un senso o nell'altro, dunque!
Per il discorso della pubblicità, da mesi a questa parte sono state praticamente eliminate tutte le pubblicità delle riviste del gruppo, tranne qualche pagina saltuaria, dedicata soprattutto agli speciali di GMC. Da questo punto di vista, *non* mi pare si possa proprio parlare di rivista "affrescata" di pubblicità, no?

Paolo Paglianti

dal Forum di gamesradar.it

IN PAZIENTE ATTESA

Le cose belle si fanno aspettare, ma, contrariamente a quanto vuole il detto, non sempre durano poco. Prendiamo *GTA IV*, che Gorn17 reclama nel **Thread** "GTA IV x PC nessuno sa niente?". L'utente afferma di essere: Nuovo in questo forum e vorrei prendere in considerazione il fatto che *GTA IV* non si vedrà sui PC. Visti tutti i titoli che sono usciti, mi chiedo perché la serie si arrenda qui? Sarà disponibile solo per console? Voi cosa ne pensate? Diciamo che noi non la vediamo poi così nera. Come afferma Malfa: Ogni *GTA* è sempre stato sviluppato prima per console e poi anche per PC e anche questa volta sarà così. L'uscita prevista per le console è questa primavera, quindi vorrà dire che per PC dovremo aspettare fino a settembre/ottobre. Un minimo di rischio, però, esiste, perché come dice stavate parlando di me?: Speriamo che Rockstar non faccia pazzie, cioè che non faccia proprio uscire questo titolo, come ha fatto con i vari *GTA Stories*.



REDAZIONE SÌ, REDAZIONE NO
In occasione della recensione di *Desert Law*, ci siamo serviti dell'esperienza di Paolo Cardillo.

"Un portale spalancato verso un nuovo modo d'intendere i videogiochi"

da Questione di intelligenza? – Claudio "Still Alive" Martini

felice. Concludendo, mi rivolgo all'intera redazione: semplicemente grazie. Avete creato una rivista bellissima, seria, professionale, ma che regala anche sorrisi e divertenti aneddoti. Continuate così.

MastarMoon

A nome mio e di tutta la redazione, ti ringrazio per i complimenti e, nei limiti del possibile, cercherò di soddisfare alcune delle tue curiosità. Come hai notato, è vero che a volte le recensioni sono firmate da persone non presenti nelle pagine d'introduzione alla sezione delle prove del mese. Ciò è semplicemente dovuto al fatto che, ogni tanto, GMC coinvolge alcuni redattori come "special guest": dipende dalle disponibilità dei singoli o, come nel caso di Paolo Cardillo, dal fatto che alcuni sono più esperti di altri in merito a un particolare genere di gioco. A parte i redattori fissi, presenti quotidianamente in redazione, come Raffaello Rusconi o Alberto Falchi (che, oltre a recensire i giochi, si occupano rispettivamente di DVD/Rubrica Next Level e Hardware) esiste anche una schiera di collaboratori esterni. Questi ultimi, in certi casi e chi più chi meno, hanno persino un altro lavoro totalmente indipendente da quello di recensore. Infine, noto con piacere che c'è gente come te che apprezza anche i piccoli "riferimenti interni" che ci divertiamo a inserire fra una pagina

dal Forum di gamesradar.it

TOGLIETEMI IL DUBBIO

Non è mai facile prendere una decisione quando si ha a che fare con dei pezzi da novanta. Nel caso di Gabry Eagle One89, l'amletico dubbio riguarda due FPS di indubbio valore. Nel **Thread** "Indecisione: *Crysis* o *Timeshift*?" il nostro amico dice di essere: Indeciso tra i due giochi. Ho provato entrambi i demo, ma ancora non riesco a decidermi... Quale dei due, per esempio, è più longevo? Secondo endeko, non è tanto questo l'elemento da prendere in considerazione: Dipende dal tuo sistema: se disponi di un PC spinto, puoi giocarti *Crysis* sbavando su quanto siano belle le spiaggette del Pacifico e le altre bazzecole grafiche. Le cosiddette "novità" introdotte con la nanotuta sono retaggi ancestrali di capolavori mai considerati abbastanza, quali *Deus Ex* e *System Shock*. Ergo, di nuovo ha solo la tecnologia grafico-fisica, la quale, però, non è alla portata di tutti, data l'estrema pesantezza. Quindi, se disponi di un PC modesto, dirigiti verso *Timeshift*. Ha una giocabilità più fresca, una grafica snella che fa la sua bella figura e una trama che, seppur non originalissima, rivisita il concetto orwelliano di dittatura e di controllo, trasportandoci in un'ambientazione angosciante e oppressiva.

dal Forum di gamesradar.it

SPERIAMO BENE

Esplorando a fondo il **Canale** "Mondo computer" si possono scoprire delle sezioni molto interessanti, dedicate all'esame di questioni specifiche, non per forza legate al mondo dei videogiochi. In "Software&Internet", per esempio, abbiamo scovato una discussione centrata su un argomento di pubblico interesse. Nel **Thread** "Problema con i popup", crash88 si lamenta perché gli si: aprono in continuazione popup pubblicitari. Ho Avast come antivirus e uso Spybot Search & Destroy e Ad-aware. Ho fatto le scansioni e anche risolto i problemi trovati, ma senza esito. Che faccio? Ho Internet Explorer, il blocco popup ce l'ho attivo da secoli a livello Medio e, dopo che è cominciata questa cosa, ho alzato a livello Alto. Ma il problema non si è risolto. Ecco il dottore, si chiama Sheriff: Disabilita il Ripristino Configurazione di Sistema, aggiorna l'antivirus e l'antispyware, riavvia il computer ed entra nella modalità provvisoria. Poi, scansiona il computer e cancella tutto quello che trova di maligno, riavvia in modalità normale e vai in Programmi > Accessori > Utilità di Sistema > Pulitura disco, quindi apri la scheda Altre opzioni e premi il pulsante Esegui pulitura... presente nella sezione Ripristino configurazione di sistema. Infine riavvia e... speriamo bene!

IN BREVE

da anni. Il mio quesito è semplica, ma mi tormenta da molto tempo: la software house della serie *Commandos*, se non sbaglio Pyro Studios, non ha prodotto più altri titoli del ganere, se non *Commandos: Strika Force* con il passaggio alla visuale in soggettiva (a mio giudizio una scelta errata) a la serie *Desperados*? *Commandos* è stata la mia serie preferita sia in 2D con i primi capitoli, sia in 3D con il terzo, hai qualche notizia al riguardo? Oppure, sapresti indicarmi qualcha titolo analogo? Nonostante abbia provato già *Joint Task Force* non mi ha convinto più di tanto. Saluti affettuosi.

Robj84

Caro Robj, la serie *Desperados* non rientra nel catalogo di Pyro Studios: è un RTS sviluppato da Spellbound che si rifà in maniera abbastanza evidente a *Commandos: Behind Enemy Lines*. Se vuoi provare altri titoli sviluppati di Pyro studios, dai un'occhiata a *Praetorians* e *Imperial Glory*.

Ciao Namesis, navigando su Internet mi sono imbattuto in questo blog: http://fourzerotwo.blogspot.com. È curato da uno sviluppatore di *Call of Duty 4*, amareggiato perché ha appena scoperto che moltissimi dei giocatori online di *COD 4* possiedono copie pirata e dice: "E poi la gente si stupisce se non vogliamo sviluppare su PC!" Cosa ne pensi?

rancido89

Quello della pirateria è da sempre un problema scottante, ma quando si parla di online, alcuni sviluppatori riescono a prevedere delle misure per limitare significativamente i danni. Per esempio, in *Battlefield 2*, chi gioca su server pirata non può usufruire di molte funzioni, e di conseguenza i server ufficiali di EA sono pieni di giocatori "legittimi".

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Dagmar91
Domenico R.
Gianluca G.
Giogio
KEnTA88
Key17
Lucrezius
Malleus Atrox
Massimo
Raziel
Scorpion
Zephyr

e l'altra. Per esempio, la frasetta sotto il codice a barre o i soprannomi nel colophon (la colonna colorata accanto all'editoriale). Per questi, ringrazia pure il nostro Massimiliano Rovatii

I BLOG E LE PROPOSTE DI LEGGE

Bellissima Nemesis,
colgo l'occasione di scriverti per discutere su quanto scritto da te nel numero di gennaio a proposito del tassare chi possiede un sito personale e/o blog, con tanto di iscrizione nel registro degli operatori di comunicazione. Personalmente, pago già il servizio di hosting, professionale o meno che sia, e in più dovrei fare la registrazione nel registro degli operatori di comunicazione, e sborsare la relativa quota/ tassa che dir si voglia. Potrei anche accettare questa prassi, però esigo che mi si riconosca un vantaggio. Se proprio devo registrarmi come operatore di comunicazione, voglio che mi si riconosca un titolo di categoria, diciamo pure pubblicista. Ma cosa direbbe un pubblicista che ha fatto tutto l'iter per fregiarsi di tale titolo e poterlo usare? Direbbe che sono matto e nemmeno dovrei pensarci a una simile agevolazione, e sai cosa? Avrebbe ragione! La maggioranza dei blog in giro per la Rete trattano di quello per cui sono nati, ovvero la vita privata dell'individuo e ciò che gli succede intorno. È anche vero, però, che sono un potente mezzo di comunicazione (qualcuno ha detto "Beppe"?), ma non è quello il motivo per cui il Web 2.0, di cui tanto si parla, sta riscuotendo un enorme successo? Comunicare comunque e con qualunque media, parole, video o voce che sia. Limitare questa forma di comunicazione mi sembra una lotta ardua, francamente poco gestibile o, comunque, poco sensata. Al limite, potrei capire se venisse fatto obbligo di inserire una nota in cui "si dichiara che questo sito non è una testata giornalistica e, pertanto, i contenuti espressi sono riflessioni personali pubblicate senza scopo di lucro e senza l'intenzione di fare informazione ufficiale". O qualcosa di simile, insomma, per far capire che, se scrivo una notizia, non sono un giornalista e, pertanto, ciò che dico va preso con le pinze perché non c'è un direttore che ne approvi il contenuto. Mamma mia, certo che noi italiani ci complichiamo la vita come pochi al mondo. Concludo sperando che prevalga il buonsenso, e augurandomi che chi ha un blog o un sito personale possa continuare a scrivere libero e spensierato della propria vita, di quel che accade nel mondo e quant'altro, senza preoccuparsi di aggiungere frasi tipo "aut. min. Rich.".

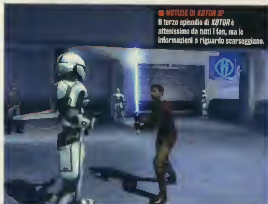
stesio54

Sono d'accordo con te sull'ennesimo controsenso insito in questo disegno di legge: è comprensibile che, dopo tutta la fatica necessaria per iscriversi al famoso registro, gli autori di blog si aspettino anche una sorta di riconoscimento, ma ciò è praticamente impossibile. Per essere iscritti all'elenco dei pubblicisti occorre presentare una domanda che dimostri la collaborazione continuativa con una testata giornalistica per almeno due anni e la pubblicazione retribuita di un certo numero di articoli. La testata, cartacea e non, deve essere obbligatoriamente registrata al tribunale. Detto questo, l'idea di acquisire il titolo di pubblicista solo scrivendo sul proprio blog non mi pare fattibile. Senza contare che, come tu stesso sottolinei, causerebbe non pochi malumori e reclami da parte di chi ha dovuto conseguire l'ambito titolo sottostando a un iter ben più impegnativo. Eh sì, noi italiani abbiamo proprio un'abilità innata nel complicarci la vita.

> **"Limitare questa forma di comunicazione mi sembra una lotta ardua"**
>
> da I blog e le proposte di legge – stesio54

RINGRAZIAMENTO

Un ringraziamento speciale a **Fear the Spear [ITA]** che ogni mese apre regolarmente il thread su GamesRadar.it sul nuovo numero di GMC!



■ NOTIZIE DI KOTOR 3? Il terzo episodio di *KOTOR* è attesissimo da tutti i fan, ma le informazioni a riguardo scarseggiano.

NOTIZIE DI KOTOR 3?

Cara Nemesis,
è ormai qualche anno che seguo la tua rivista ed è la prima volta che ti scrivo. Ho acquistato lo speciale Strategy e sono rimasto deluso nello scoprire che il grande RTS di Ensemble Studios, *Age of Mythology*, non è stato neanche preso in considerazione (a parte la presenza di una schermata a pagina 29). Riguardo a questo, volevo sapere se è mai stato previsto un seguito del titolo o un'espansione successiva a *The Titans*, che ho giocato con piacere. Poi, nel numero di dicembre, avevate accennato a *SW: KOTOR 3*, volevo sapere se ci sono notizie.Grazie.

@ndre@

Al momento di andare in stampa non è stata diffusa alcuna informazione ufficiale su *KOTOR 3*. Le ultime voci, plausibili ma non ancora confermate, vogliono che gli sviluppatori di BioWare, responsabili del primo *KOTOR* (il secondo è stato curato da Obsidian), siano al lavoro su un gioco di massa online basato su "Guerre Stellari", che secondo molti sarà una versione online di *Knights of the Old Republic*. Ciò nonostante, l'unico annuncio ufficiale di BioWare riguarda i lavori su un misterioso MMORPG, previsto per il 2009. Ad avvalorare questa voce di corridoio, però, concorre il fatto che il lead game designer del progetto, James Ohlen, proviene proprio dal team di *KOTOR*, e che altri membri dello staff hanno lavorato in passato a *Star Wars Galaxies*. Diciamo, quindi, che pur non potendoti dare conferme di alcun tipo, ci sembra lecito sperare. Se, invece, ti auguravi un seguito single player, che riprendesse la trama e lo stile dei primi due *KOTOR*, purtroppo non abbiamo niente da dirti, e lo stesso vale per altre eventuali espansioni di *Age of Mythology*.



dal Forum di gamesradar.it

SCHEDA VIDEO PORTATILE

Passando dalla sezione "Software&Internet" a quella "Hardware" del **Canale** "Mondo computer", andiamo a leggere il **Thread** "Aiuto scheda grafica portatile" a cura di FaBiO`: Salve a tutti, ragazzi. Poiché debbo comperare un portatile, vorrei chiedere un consiglio. Il PC in questione l'ho avvistato oggi da Eldo e mi è subito interessato. Caratteristiche: Intel Core 2 1,46 GHz, 2048 DDR2, hard disk 160 GB, e poi questa scheda grafica che molti dubbi mi ha creato: una GMAx3100, di cui non ho mai sentito parlare. Vi chiedo un consiglio e lumi sull'affidabilità della scheda 3D. A me serve un portatile con almeno 265 MB di VRAM per lavorare e non vorrei che questa scheda fosse un fallimento. La prima considerazione di trippone mette subito in chiaro un aspetto: Per giocare non va bene.
Poi ci pensa Sheriff a chiarire ulteriormente la faccenda: La scheda in questione è di Intel ed è l'ultimo modello. Se a te interessa lavorare è un conto, ma se ti interessa giocare lascia perdere. Inoltre, se dice che la VRAM è dedicata va bene, ma non vorrei che fosse condivisa con la RAM di sistema.

Online con [GMC]KEVORKIAN



Il dottor [GMC]Kevorkian, oltre a essere l'esperto redazionale per quanto riguarda il multiplayer, ha un'avviata carriera di dominatore dell'universo. Se volete dei consigli su una o sull'altra attività, l'indirizzo cui inviare le vostre mail è: **gmc.kevorkian@sprea.it**

LA RICETTA DEL DOTTORE

Sono trascorsi più di sei mesi da quando ho deciso di riprendere in mano *Ultima Online*, e sono tuttora lieto di averlo fatto (per quanto la mia capacità di limitarmi non sia ancora particolarmente efficiente). Purtroppo, migliaia e migliaia di altri impegni non mi hanno permesso di scrivere un reportage sul mio ritorno a Britannia, come avrei voluto – quindi mantengo l'altra parte della mia promessa: se qualcuno di voi gioca su Europa, venga a cercare Kev'Kian'El (ultimamente, sto passando un bel po' di tempo nel dungeon Doom) e dica la frase di riconoscimento "Ave, o Padrone dell'Universo". Vi posso promettere che succederà qualcosa di meraviglioso. Forse. Questo mese, una Domanda leggera: qual è la vostra arma preferita tra tutti i giochi e perché? Aspetto risposte al solito indirizzo: gmc.kevorkian@sprea.it.

Caro Kevo,
un regalo per il tuo ottantesimo compleanno: ho risposto a tutte le domande del 2007!
Gennaio: Per Natale mi sono fatto regalare una PSP, per passare qualche ora a scuola.
Febbraio: Sì, una volta mi è capitato di giocare con la febbre a 39. Ero arrivato all'ultima missione di *Max Payne 2*. Purtroppo, non mi ricordo come andò a finire.
Marzo: Mia madre non si interessa assolutamente dei miei videogame.
Aprile: Sì, per colpa di un raid andato male ho lasciato la mia ragazza (veramente, mi ha lasciato lei).
Maggio: Hai ragione, ci sono troppi giochi e purtroppo, pochi soldi (da studente, il tempo ce l'avrei).
Giugno: Niente domandona.
Luglio: Niente domandona.
Agosto: Era domenica mattina, stavo giocando AL GIOCO. Ero così preso da dimenticare di andare al matrimonio di mia sorella. Non ti racconto le conseguenze.
Settembre: Il tuo gioco preferito era *The Dig*, cara Nemesis.
Ottobre: Non mi interesserebbe leggere libri sulle gilde.
Novembre: Non comprerò mai beni di un videogame, perché lo scopo dei videogiochi è di divertire e dare soddisfazione.
Dicembre: Vorrei vedere un gioco online dei "Soprano".
Natale: Ti lamenti delle poche mail e delle poche risposte? Ecco l'eccezione!
Dopo tutto questo lavoraccio, spero che almeno mi pubblicherai... Magari potresti anche nominarmi ministro della scrittura!
Umilmente vostro,

Gabriele T.

Carissimo Gabriele, non solo ti pubblico, ma ti piazzo pure al primo posto – cosa che ti rende glorificato agli occhi dei seguaci, ti attirerà fiumane di donne e, pare, potrebbe curare anche eventuali problemi di acne e forfora (nel caso ne fossi affetto, altrimenti puoi girare quest'ultima parte a conoscenti bisognosi). Mi piacerebbe concludere la mia risposta così, su questa nota briosa e cristallina, ma purtroppo non mi è possibile, e sono costretto a fare alcune precisazioni.



Tabula Rasa, come molti altri MMORPG, richiede che chi si iscrive scelga un metodo di pagamento, anche se il primo mese è gratis.

Innanzitutto, è vero che a giugno non ho formulato la Domandona, ma c'era la Riflessione, che vale tanto quanto e alla quale avresti potuto ribattere (con "hai ragione", per esempio, visto lo stile terso e conciso delle altre risposte). A proposito di settembre, temo che tu ti sbagli – su più livelli. Il primo, banale, è quello che non ho chiesto qual è il gioco preferito di Nemesis, ma il mio (e ti posso giurare che le differenze tra me e Nemesis sono troppo numerose da elencare, anche solo rimanendo sul piano anatomico).
Il secondo, più imbarazzante, è che *The Dig*, pur essendo una buona avventura dotata di una delle migliori colonne sonore, eccetera, non arriva neppure sul podio tra le mie preferenze, e dubito che ce la faccia per quanto riguarda Nemesis. Infine, parlando di dicembre, ho paura che tu ti sia confuso con una Domanda precedente: per quanto ne sappia io, "I Soprano" è una serie televisiva, non un romanzo e/o saga letteraria. A meno che, invece, tu ti riferisca alla biografia di una cantante d'opera dalla voce maestosa come la corporatura, naturalmente.

Ave, Dr Kevorkian,
1. Quando scrivi "il mondo è mio" lo si pronuncia come il Dr. Zero nel cartoon "Fantaman"?
2. A proposito della mail di theitalianjob relativa a un gioco su lupi mannari e vampiri, lo baserei sui film "Underworld", "Underworld Evolution". La serie parte dal Medioevo e termina ai giorni nostri, con ampio spazio per una trama parallela.

Carmelo

Carissimo Carmelo, in tutta sincerità devo risponderti che il Dr. Zero non è mai stato uno dei miei maestri, nemmeno il maestro di Pisolino Pomeridiano all'asilo. Quindi no, non è quella l'interpretazione giusta. Piuttosto, per avere un'idea precisa puoi studiare le opere del Dottor Male ("Austin Powers"), luminoso faro di tutti noi futuri proprietari di pianeti. Per quanto riguarda "Underworld" e il suo seguito, non saprei: il debito del film nei confronti di "Vampire: The Masquerade" e "Werewolf: The Apocalypse", due GdR cartacei (di cui il primo è stato anche trasposto in videogioco), ha già portato una volta a una causa in tribunale, all'uscita del primo film. Figurati cosa succederebbe se ne facessero un videogame!



Essendo gratuito, *F.E.A.R. Combat* è un'ottima scelta per chi vuole entrare nel mondo degli FPS online.

Salve Kevorkian,
ho acquistato da poco la versione da collezione di *Tobula Rasa*, in cui dovrebbe esserci un mese di gioco gratuito, dopo averlo installato sono andato sul sito di PlayNC per registrarmi. Ho eseguito tutte le istruzioni, finché non sono arrivato a una pagina per la scelta del metodo di pagamento. È possibile sapere se ho realmente a disposizione un mese di gioco gratuito? Grazie per la vostra attenzione.

Serbik

Serbik, la tentazione di risponderti semplicemente "sì" è fortissima, ma così è anche il mio autocontrollo. Quindi cercherò di essere un tantino più esaustivo: sì, hai veramente a disposizione un mese di gioco gratuito. Il fatto che, tra le informazioni, venga richiesto anche un metodo di pagamento è normale – ovviamente, se tu decidessi di non continuare dopo il primo mese, non dovresti pagare nulla.

Caro Kevorkian,
ti scrivo per un piccolo consiglio. È appena arrivata l'ADSL nel mio paese, e ho intenzione di giocare con qualche sparatutto, il problema è che sono indeciso tra questi tre: *Star Wars Battlefront II*, *Quake 4* e *F.E.A.R.* Mi potresti consigliare con quale iniziare, essendo questo il mio primo approccio al multiplayer?

Andrea

PS: Prometto che, se mi rispondi, seppellirò l'ascia di guerra e diventerò un tuo suddito.

Caro Andrea, benvenuto tra i miei sudditi. È bello vedere il vostro numero aumentare costantemente, ti assicuro – sembra una partita a *The Settlers*, ma con meno clic. Comunque, la risposta saggia da dare alla tua domanda è: perché limitarti a uno dei tre? Non sto dicendo di sborsare subito tutte le palanche, naturalmente, bensì di scaricare *F.E.A.R. Combat*, cioè la versione multiplayer gratuita del gioco, e il demo di *Quake 4*, e iniziare a provare quelli, così da farti un'idea della bontà della tua connessione e iniziare ad allenare un po' il tuo animo da fraggatore. Mi piacerebbe poterti suggerire di fare altrettanto con *Battlefront II*, ma non sono stato in grado di trovare un demo scaricabile per il gioco LucasArts – quindi, non me la sento di dirti di partire da quello, a meno che tu non sia un patito a tempo pieno della saga.

Salve Kevorkian,
vorrei avere alcuni consigli per giocare in multiplayer con *Vietcong* 1.60 (con installati gli add-on). È da molto che gioco in multiplayer, ma il mio problema è creare un server. Quando ci provo, i miei amici non riescono a vederlo sulla lista. Mi potresti dare qualche suggerimento per farlo visualizzare a tutti i giocatori? Mille grazie in anticipo. Ciao.

***SA*Apologize**

Non ho il tempo per controllare i numeri passati, ma credo di aver risposto a questa domanda circa trecento volte – con una media di 3 volte al mese, circa. Comunque, farò finta di niente e ripeterò la spiegazione. Ci sono varie ragioni per cui i tuoi tentativi potrebbero andare a vuoto, alcune semplici da risolvere, altre meno. La prima cosa che devi controllare è che il tuo IP sia "vero", cioè pubblico e visibile da tutti, e non invece un indirizzo di tipo LAN. Questo può succedere sia nel caso tu usi un router (e quindi si tratterebbe di una LAN vera e propria), sia con alcuni provider, che assegnano indirizzi LAN agli utenti. La verifica è semplice: vai all'indirizzo **http://network-tools.com/**, guarda l'indirizzo che viene visualizzato e confrontalo con quello che trovi nella pagina "Supporto" delle proprietà della tua connessione di rete. Se sono diversi, significa che il tuo indirizzo non è pubblico, quindi nessuno riuscirà a collegarsi al tuo server a meno che tu non faccia dei cambiamenti.
Se usi un router, puoi provare a cercare su **http://portforward.com** le istruzioni per configurarlo in maniera opportuna. Se, invece, è una questione di provider, la faccenda si complica. Qualche tempo fa, ti avrei suggerito di usare Hamachi (**www.logmein.com**) e crearti una LAN virtuale con i tuoi amici, però adesso è diventato a pagamento – quindi devi valutare se ti conviene effettivamente farlo.
Nel caso l'IP fosse a posto, invece, ti rimangono due cose da controllare. La prima è la configurazione del server: sei certo di non aver impostato qualche variabile, da qualche parte, che impedisce la "pubblicazione" del server su Internet? Temo di non conoscere a sufficienza i meccanismi interni di *Vietcong* per indicarti precisamente cosa controllare, però spero di essermi spiegato comunque. Infine, sei certo di non avere un firewall attivo che blocchi anche le connessioni in uscita? Quello potrebbe impedire al server di annunciare la propria disponibilità.



BRAVO FOTOGRAFO DI GUERRA

Ciao caro Kevorkian, ecco la mia interpretazione del tema libero del mese. Dopo aver notato lo zelo e la dedizione alla causa con cui le truppe dell'EPC combattono in *Crysis*, ho pensato di far capire loro chi comanda... Chissà se, dopo questa visione, qualche altro coreano continuerà a pensare al "è dolce e bello morire per la patria" di ciceroniana memoria. Ecco, quindi, il titolo: "Dulce et decorum est pro patria mori". Saluti a te e a tutta la redazione di GMC.

Giovanni

"Dulce et decorum est pro patria mori", che in italiano significa "Meglio fare i patrioti solo ai Mondiali di calcio".

Splendida interpretazione, mio caro Giovanni! Mi fai tornare alla mente il buon vecchio generale Patton, che dichiarò: "Le guerre non si vincono morendo per la propria patria. Le guerre si vincono facendo morire il nemico per la sua" (la sua versione era un filo più colorita, però il concetto è quello). Mi ha anche ricordato un'occasione in cui eravamo assaliti da torme di zanzare, e decisi di esporne i corpicini – dopo l'esecuzione – in modo tale che le altre zanzare avessero un'anticipazione di quale sarebbe stato il loro destino. Ha funzionato. A tutti gli altri lettori, un invito: prendete esempio da Giovanni! Aspetto le vostre opere al solito indirizzo (gmc.kevorkian@sprea.it).

L'angolo di MBF



Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteobittanti@sprea.it**

Salve Matteo
condivido la necessità di distinguere tra videogiochi storici, che propongono una lettura alternativa degli eventi, e quelli di natura più "fàtica", come dice lei, ovvero "performativi". Si tratta di due tipologie che, pur mettendo a tema la Storia, lo fanno con spirito e modalità assai differenti. E mi trova d'accordo anche nel considerare il videogioco un mezzo complementare allo studio della Storia, ma non solo: sarei curiosa di vederlo in azione nel campo scientifico. Spero che i miei commenti sull'incapacità del videogioco di porsi come "luogo di memoria" non l'abbiano indotta a credere – e con Lei i lettori di GMC – che stessi negando il potenziale del videogioco in ambiti diversi da quello ludico, anche se quest'ultimo resta uno dei caratteri primari. Volevo semplicemente portare l'attenzione sulla nozione di memoria, che mi pareva fosse stata messa un po' in disparte. Una nozione che influenza direttamente il nostro modo di interpretare gli eventi storici e, di conseguenza, la Storia *attraverso* il videogioco, specie quando fanno capolino l'etica e i sentimenti. Personalmente, ritengo che la Storia possa essere effettivamente considerata come un insieme di racconti, ma anche un corso di eventi indipendente dallo sguardo umano, perciò mi sembra in un certo senso riduttivo negare l'ausilio di una Storia intesa come *macrostoria di microstorie*. Detto altrimenti, non credo che questa Storia sia solo un'astrazione. Penso, piuttosto, che sia un tentativo di leggere una trama capace di legare eventi tra loro distanti, per mezzo di una sorta di visuale dall'alto, modello "god game". Sono ovviamente consapevole che ogni punto di vista finisce per influenzare i fatti, ma, documentandosi anziché limitarsi a una sola voce, sono convinta che si possa raggiungere una certa obiettività sul "racconto" dei fatti accaduti – si veda, per esempio, la magnifica rilettura dell'età medievale, che da culla dell'oscurantismo è diventata, negli ultimi anni, origine di parte della cultura contemporanea. Condivido pienamente il giudizio di un grande storico, Marc Bloch, che affermava: "se l'incomprensione del presente scaturisce fatalmente dall'ignoranza del passato, è altrettanto vero che bisogna comprendere il passato attraverso il presente." Penso che questa frase sia illuminante anche nel contesto videoludico. Un secondo tema, strettamente collegato al precedente, riguarda l'etica nel videogioco. Si tratta di un argomento estremamente delicato. Ogni tanto, mi barcameno tra le sparatorie forsennate di *Quake Wars* e le riflessioni su *Call of Duty 4*, ma forse molto dipende dallo spirito con cui si gioca. Non penso che qualcuno si metta a sparare ai mediorientali di *Call of Duty 4* provando un vero e proprio rancore o, almeno, spero che non ci sia nessuno che si metta a giocare con tale intento. Secondo me, è ovvio che un gioco includa dei momenti di "violenza", ma non dovrebbe "ispirare violenza", lasciando da parte le aberrazioni mentali e il panico del classico tema "il videogioco è violento?". Per questo non condanno, ma guardo con sospetto l'uso dei videogiochi per scopi d'addestramento bellico. So che è una norma e che proprio tale utilizzo ha aiutato molti aspetti tecnici – d'altronde, quale invenzione tecnologica non deriva dalle ricerche dell'industria militare? – ma si tratta di modificare lo scopo primario del videogioco: ovvero eliminare l'intento ludico. In un certo senso, mi sentirei un po' come Einstein quando si rese conto di cosa poteva creare la sua famosa formula. Come amante dei videogiochi, mi dispiacerebbe sapere che sono utilizzati regolarmente da chi ha come professione quella di "abituare a uccidere". Chissà se mi contraddico nell'ammettere che mi diverto a giocare a *Doom* e *Quake* e poi diffido del loro uso per fini d'addestramento... Forse, si tratta di un finto problema: *Doom* è nato per divertire, il suo scopo non era di preparare a un combattimento, ma poi è diventato un'applicazione per i militari. Hmmm, rimango sempre scettica anche sulla validità effettiva di un tale addestramento, perché sono convinta che sparare davanti a uno schermo e farlo dal vero siano due cose diverse. D'altra parte, i militari non sarebbero militari se avessero troppe paturnie etiche.

Ayana Sato
regista@debelitans.com

■ Sparare nei videogiochi è bello, ma qualche lettore prova un senso di colpa.

FILOSOFIA SPICCIOLA

Francesco Grantino (**rgrantino@hotmail.it**) mi chiede un giudizio su *SimCity Societies*. Sarò breve: precisando che non si tratta di un'opera di Will Wright, ma di Tilted Mill, l'ultima incarnazione del celebre simulatore di spazi urbani non mi ha completamente convinto. L'inserimento del capitale sociale è apprezzabile, ma questo aspetto era già stato integrato – con successo – in *City Life*. Apprezzo anche la possibilità di creare differenti stili di città, ma il livello di sfida resta sempre relativamente basso, specie se paragonato a quello di *SimCity 4*. Così com'è, *Societies* riscuoterà notevole successo tra i neofiti, ma chi segue da tempo *SimCity* non potrà che sentirsi tradito. Sarebbe bello, in un prossimo futuro, giocare a un *SimCity* multiplayer, costruire e amministrare in modo collettivo una città in continua espansione. Detto questo, essendo un inguaribile appassionato dei giochi *Sim*, aspetto con ansia il pack di espansione di *Societies* previsto per la primavera. Ingannerò l'attesa con la versione "open source" dell'originale *SimCity*, ribattezzata *Micropolis*. A tutti gli architetti virtuali desiderosi di saperne di più, consiglio caldamente di visitare il sito: **www.donhopkins.com/home/micropolis/**

Il potenziale ludo-storico continua a infiammare i cuori dei lettori – come cambia la percezione del passato nell'era delle simulazioni digitali? Trovo interessante il fatto che due opposti paradigmi – il videogame come immane perdita di tempo o, peggio, come influenza nefasta sulle giovani generazioni e il videogame quale efficace strumento pedagogico – coesistano all'interno dei medesimi schieramenti politici, come abbiamo visto nei Titoli di Coda del mese scorso a proposito di *Impervium Civitos*. Ancora una volta, il dibattito in corso conferma che non ha senso parlare del videogioco come se si trattasse di un'entità monolitica, uni-dimensionale – e ciò vale anche per gli addetti ai lavori, che troppo spesso lo considerano una mera merce, un prodotto di consumo come tanti altri. E i lettori di Giochi per il Mio Computer cosa ne pensano?



Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**

B&R botta & risposta

LA PAROLA A SKULZ

La richiesta di soccorso per il dinosauro che vuole mangiarsi Lara Croft mi ha fatto tornare ragazzino. Che bei ricordi, che passione nello scovare strucchi e soluzioni. Be', non è che la situazione sia cambiata poi tanto, visto che sono ancora qui a dire la mia sulle gabole!

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

B Carissimo e stimatissimo Skulz, ti scrivo poiché sono bloccato ormai da due mesi in *Tomb Raider Anniversary*, nello scontro con il terribile T-Rex. Quando appare il filmato con quest'ultimo che insegue i Velociraptor, e subito dopo Lara, non so più che fare. La poverina finisce sempre azzannata, qualunque tasto io prema. Non vorrei riporre il gioco su uno scaffale a prendere polvere, dato che ho finito tutti gli altri *Tomb Raider*. Ergo, aiutarmi. Distinti saluti a te e a tutta la redazione.

Luigi

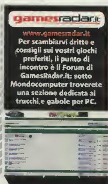
R Ah, il T-Rex, quanti bei ricordi del primo inimitabile *Tomb Raider*... Il modo più pratico per mettere a cuccia il bestione consiste nel farlo andare a sbattere contro le tre colonne con le punte acuminate. A tale scopo, bisogna correre dei rischi ed essere pratici con la schivata laterale. Sparagli addosso con le pistole e poi, quando è inferocito di brutto, posizionati tra lui e una colonna (nei pressi di quest'ultima). Aspetta che ti carichi, poi salta via di lato proprio all'ultimo istante, per farlo andare a sbattere. A ogni urto, il T-Rex perderà circa un terzo della sua energia vitale, quindi con tre colonne riuscirai ad archiviare la pratica. Puoi eliminarlo anche senza trucchetti, con le armi convenzionali, ma ti ci vorrà un bel pezzo e potresti lasciarci la pelle parecchie volte. A meno che tu non sia in possesso del fucile d'oro, che però sbloccherai solo dopo aver completato il gioco e anche tutti i time trial di Lost Island.


Contro i Velociraptor di *Tomb Raider Anniversary* bastano le armi convenzionali, mentre per il T-Rex ci vuole un approccio più strategico.

PRINCE OF PERSIA: SPIRITO GUERRIERO

B Super Skulz, scusa questo modo poco convenzionale di contattarti, ma ho il modem rotto. Premesso che ho da poco finito *Prince of Persia: Spirito Guerriero* a difficoltà semplice, volevo chiederti se i finali multipli sono pensati solo per i livelli di difficoltà più elevati. Infatti, almeno consciamente, non mi pare di aver fatto alcuna scelta. Se, invece, le scelte sono possibili, mi potresti indicare in quali punti del gioco? Grazie e ciao.

Riccardo



www.gamesradar.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di GamesRadar.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.

Linea diretta

R "Ciao Skulz," e ciao anche a te, caro **SamFisher-92**. "Ti scrivo per aiutare **Mauro**, bloccato sulla nave in *Far Cry*. Prima di far saltare la prua, deve assicurarsi di aver fatto il pieno di energia e munizioni nella cabina della nave, perché all'arrivo dell'elicottero, i rifornimenti scompariranno. Quando viene attaccato dal velivolo, deve rifugiarsi nella cabina della nave e sparare dai finestrini con il lanciarazzi (i proiettili non attraversano il vetro, ma i missili sì). Ci vorranno circa una decina di missili per distruggerlo. Un saluto alla redazione e al Forum di GamesRadar.it." Grazie Sam, a risentirci presto.

R "Onniscente Skulz, vorrei rispondere alla domanda fatta da **Franca** in merito a *Blood Omen 2*." Ottima cosa, **Dark-Fede**, la nostra lettrice sarà contenta che qualcuno, dopo tanto tempo, si sia deciso ad aiutarla. "Dopo essere entrata nell'osteria, devi incontrare sulle scale un tizio con il vestito marrone, che sarebbe poi l'informatore. Fatto questo, inizia il filmatino del Sarafan che chiudono la porta. A quel punto, finisci di

La parola all'esperto Evil Genius

D Onnipotente Skulz,
ti scrivo perché sono rimasto bloccato in *Evil Genius*. Non è che sono proprio bloccato, diciamo che non riesco a sconfiggere i cinque super-agenti. Mi potresti dare una mano? È un mese che mi sto scervellando e ancora non sono riuscito a eliminarne neanche uno. Grazie infinite.

Diego

R Ciao Diego, ti ringrazio per l'eccesso di potenza che mi attribuisci e ti racconto come funziona la faccenda dei super-agenti. Diciamo, intanto, che la prima volta che si fanno vivi non hai modo di eliminarli, puoi solo tentare di tenerli occupati con i tuoi collaboratori, o al massimo catturarli e infilarli nel frullatore. Giunto sull'Isola numero 2, la loro "archiviazione" definitiva diventa disponibile, fatta eccezione per Sabre, che sarai in grado di liquidare solo alla fine del gioco. Per avere la meglio sui "manigoldi", ti conviene utilizzare l'abilità Indebolire di Jubei in modo da bloccarli e farli poi bastonare per bene dai tuoi assistenti. Poi, quando sono conciati per le feste, catturali e ingabbiali. Nello specifico, per farla proprio finita con Smash, devi torturarla sul tavolo degli esami, mentre nel caso di Anvil devi prima catturare il suo mentore in Asia Centrale, interrogarlo e poi catturare il super-agente, che dovrai torturare con il Dojo. Per eliminare Hammer, ti servirà il suo orsetto di peluche, reperibile in Siberia, che dovrai poi usare come strumento di tortura una volta presa la ragazza. Nel caso di Patriot la faccenda si fa più seria, in quanto sarai costretto a studiare con i Biotank lo US Agent Biosample rinvenuto nella palestra del Mid-West e a fare poi lo stesso con il super-agente in persona. Infine, Sabre, che ha la pessima abitudine di appiccare incendi e di giocare con i computer per abbassare il livello di sicurezza della tua base. Quando scatta l'allarme, metti subito il gioco in pausa per avere il tempo di sistemare le porte di accesso alla base e poi, quando se n'è andato, fai lo stesso con tutte le altre e chiudilo in prigione. Quindi premi il pulsante di lancio e... tanti saluti

R Ciao Riccardo, vai tranquillo con l'e-mail via cellulare, qui siamo attrezzati per accogliere qualunque tipo di richiesta. Dunque, in *Spirito Guerriero* ci sono due finali, il cui raggiungimento dipende dalla Spada dell'Acqua, che si ottiene nella stanza dell'orologio dopo aver recuperato tutti i potenziamenti per la vita sparsi nei livelli di gioco. in questo caso, si può giocare al finale "vero", ovvero quello in cui il Principe affronta Kaileena per l'ennesima volta e la sconfigge. A questo punto, appare Dahaka, che afferra Kaileena, ma il Principe capisce che il nemico può essere combattuto con la sua Spada dell'Acqua e lo fa secco. Nel finale alternativo, quello senza la prodigiosa spada, appare Dahaka, afferra Kaileena e prende il Medaglione del Tempo del Principe, il quale, liberato dal suo destino, salpa alla volta di Babilonia.

HELLGATE: LONDON

B Ciao Skulz,
ti scrivo perché sono bloccato in *Hellgate: London*, precisamente nella missione dove devi teleguidare una squadra alla vittoria (il Muro). il problema è che, dopo aver ucciso tutti i nemici, non so più cosa fare. Spero che tu mi possa aiutare. Cordiali saluti.

Alessandro

R Ciao Alessandro, per come la so io, una volta ammazzati tutti i nemici la missione è completata. Ovvero, basta che fai attraversare il portale ai Templari e poi te ne torni alla stazione di Charing Cross per parlare con Lucious Aldin. Così dovrebbe essere, a meno che tu non ti sia scordato di ammazzare anche il mostro gigante, che per ogni evenienza ti suggerisco di massacrare con una serie di attacchi aerei.

THE SETTLERS: L'EREDITÀ DEI RE

B Ciao,
volevo sapere se esistono trucchi per *The Settlers: L'Eredità dei Re* e se sì, quali? Grazie in anticipo a tutta la redazione.

Manuel

R Ciao Manuel, esistono e servono a sbloccare i livelli a proprio piacimento. Quando ti trovi nella schermata della mappa, digita uno dei codici elencati qui di seguito e premi il tasto **Invio**. Prima il nome della mappa e, di fianco, il codice in evidenza: The Great River **ericisdead**, Battle of Theley **drakeisahero**, Trading Caravans **yukiisnice**, Race against Time **aricanshoot**, Money or Life **heliasiswise**, Flee or Fight **kaiaisevil**, Unknown Land **dariohasabird**, Flooded Land **kerberosisgone**.



NEL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel DVD dei demo, allegato all'omonima edizione di GMC. All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.



È meglio affrontare alcuni mostri di *Hellgate: London* con una raffica di incursioni aeree.

Quesiti dal passato Monkey Island 2: La Vendetta di LeChuck

D Ciao Skulz,
sono un nuovo lettore di GMC. Ti voglio chiedere un aiuto per un vecchio classico di LucasArts, *Monkey Island 2: La vendetto di LeChuck*. Sono ancora al primo atto: non riesco a ritirare un abito di Largo alla lavanderia per completare la bambola vudù. Ti ringrazio in anticipo e, per favore, dì a Kevorkian che forse, tra un po', avrà un nuovo nemico.

Ivan

R Cioa Ivan, Kevorkian è avvisato! Quanto all'abito di Largo, devi sapere che per ritirarlo ti serve l'apposito scontrino, che puoi ottenere recandoti nella sua stanza dopo che il tizio è andato a consegnare il suo vestito infangato in lavanderia. il foglietto si trova attaccato alla porta della sua camera. Prendilo, vai da Mad Marty il lavandaio e intasca... il reggiseno! A questo punto, puoi recarti dalla maga vudù e consegnarle l'osso, la parrucca, lo sputo e l'indumento intimo per ottenere in cambio la bambolina e alcuni spilloni.

salire per le scale e ti trovi su un piccolo balconcino all'interno dell'osteria. Sulla parete a destra delle scale c'è la famosa libreria che, se ti avvicini, diventa luminosa: prova del fatto che può essere spostata. Quando Kain alza il braccio, tira la libreria verso di te (meglio se fai due passi indietro) e sguscia da dietro. Buona fortuna per il resto. Siete bravissimi. Mai vista una rivista così completa e dettagliata." Grazie, sia per il tuo prezioso aiuto, sia per i complimenti.

D "Ciao Skulz, scrivo per chiederti alcuni favori riguardo un gioco che mi assilla da parecchio tempo, *Arcanum*."
Salute a te **Dario**, spero non ti dispiaccia troppo se devo ricorrere all'aiuto dei miei fidi collaboratori. "Vorrei sapere se ci sono dei trucchi, come punti extra o altro, e vorrei poi sapere, visto che è da parecchio che ci provo, come si fa a entrare nella caverna dell'Iron Clan. L'ingresso segreto dovrebbe trovarsi a 1514W e 1184S, solo che è un po' strano... Come ultima cosa, chiedo come si fa a ricevere la benedizione del dio Velorien e di Mazzerin il Mistico Elfo. Ho anche un problema con Halcyon a Vooriden: vado alla cava Torin, ma non trovo più la pietra, non posso fare nient'altro?"
Ragazzi, qui la faccenda si fa oltremodo seria, spero vivamente che qualcuno di voi sia in grado di dare una "manona" a Dario.

SCOOP
prima occhiata

LEGO BATMAN

La tentacolare Gotham ha trovato il proprio paladino... di plastica.

SVILUPPATORE Traveller's Tales Games **GENERE** Azione/Avventura
CASA Warner Bros. Interactive Entertainment **INTERNET** www.ttgames.com

SENZA PAROLE

Come abbiamo già visto accadere con gli eroi di *LEGO Star Wars*, anche il Crociato Incappucciato e il Ragazzo Meraviglia non parleranno, ma sottolineeranno ogni momento topico con smorfie e animazioni – un espediente raffinato e funzionale per rafforzare lo spirito autoironico e vagamente dissacrante che permeerà *LEGO Batman*. Non vediamo l'ora che il bat-segnale illumini il cielo notturno di Gotham "LEGO" City.

LEGO BATMAN VI FARÀ METTERE NELLA BAT-CINTURA UNA MANCIATA DI MATTONCINI PERCHÉ:

- Riunirà il meglio di quanto visto nella storia di Batman, ma in chiave LEGO.
- Perfezionerà la giocabilità, già ottima, di *LEGO Star Wars*.
- Guideremo la batmobile e il bat-plano.
- Punterà su avventura e scazzottate, ma con umorismo e autoironia.

GIUSTO il tempo per riprendersi dalle loro incursioni nella galassia di *LEGO Star Wars*, e gli sviluppatori di Traveller's Tales Games sono tornati in trincea con *LEGO Batman*, la versione "plasticosa" del Cavaliere Oscuro firmato DC Comics e vagamente ispirata alla serie LEGO di bat-giocattoli.

Al contrario di quanto accaduto con *LEGO Star Wars*, però, questo Batman non trarrà ispirazione dai film, dai fumetti o dalle serie televisive. Il responsabile della produzione a Traveller's Tales, Jonathan Smith, ci ha rivelato che: "L'universo di *LEGO Batman* rappresenterà la quintessenza dei personaggi e della città portati alla vita in modi diversi nel corso di molti anni. Ciò significa che attingerà copiosamente da parecchi albi a fumetti, così come è chiaro che le serie animate faranno sentire la propria voce"

Traveller's Tales è ancora molto cauta in merito alla trama e non si è lasciata sfuggire troppi dettagli. In ogni caso, siamo stati rassicurati sul fatto che compariranno tutti i più temuti arcinemici di Batman, inclusi il Joker, il Pinguino, Catwoman, Killer Croc e Spaventapasseri. Questi e molti altri criminali ordiranno un diabolico piano che solo l'uomo pipistrello e il suo pupillo Robin saranno in grado di sventare. "Noterete che il dinamico duo sarà molto più atletico rispetto ai personaggi di *LEGO Star Wars*, grazie a una quantità di nuove mosse che aiuteranno i supereroi a seminare il terrore tra

"COMPARIRANNO TUTTI I PIÙ TEMUTI ARCINEMICI DI BATMAN"

i malviventi di Gotham City," ci ha detto Smith, "e proporremo quella che noi definiamo Modalità Villain (il Cattivo, in inglese), che consentirà ai giocatori di affrontare *LEGO Batman* dalla prospettiva dei furfanti".

Anche se *LEGO Batman* sarà centrato sulle abilità di combattimento in corpo a corpo dei due paladini mascherati, le loro cinture verranno adeguatamente rifornite di gadget quali il bat-rang e le bat-bombe. Lo stile di gioco, comunque, sarà simile a quello pluricollaudato di *LEGO Star Wars*, con personaggi e oggetti che andranno in pezzi/mattoncini, creazioni da costruire con il LEGO e "bottoncini" colorati da raccogliere per sbloccare personaggi, bonus e potenziamenti. Si potrà persino guidare la batmobile per le strade di Gotham e pilotare il bat-plano nei cieli della metropoli.

Come ciliegina sulla torta, TT Games assicura che *LEGO Batman* sarà impregnato dello stesso senso dell'umorismo e dell'autoironia che ci hanno fatto amare *LEGO Star Wars*. Jonathan Smith ha aggiunto: "Vogliamo dare ai giocatori tutta la drammaticità e l'adrenalina che si aspettano dalla storia, ma condita con una bella iniezione di sana comicità LEGO". Da parte nostra, siamo sicuri che la sfida sia pienamente nelle corde degli sviluppatori. Appuntamento alla bat-caverna, dunque. GIOCHI COMPUTER

Nell'ufficio del commissario Gordon, le mappe di Gotham si riempiranno di puntine colorate, quando i criminali cominceranno a "divertirsi".

Spaventapasseri, Catwoman, il Joker: il fatto che siano di LEGO non renderà i criminali meno pericolosi.

DATA DI USCITA 2008

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** TT Games
- **Provenienza:** Gran Bretagna
- **Nati nel:** 2005
- **Storia:** Traveller's Tales Games nasce nel 2005 dalla fusione tra Giant Interactive e gli sviluppatori Traveller's Tales. Questi ultimi sono sulla scena da una quindicina d'anni e hanno programmato giochi per la maggior parte delle console, lavorando a stretto contatto con Disney, Sega, Nintendo, Activision e Universal Studios. Il primo gioco firmato Traveller's Tales Games è stato *LEGO Star Wars*
- **Li conosciamo per:** *LEGO Star Wars* e *LEGO Star Wars II La Trilogia Classica.*

ATTENDERE PREGO!
Il Cavaliere Oscuro in formato LEGO arriverà su PC entro quest'anno.

SCOOP
prima occhiata

FURTI PERICOLOSI
Nel primo *Just Cause* era possibile rubare qualunque mezzo senza il minimo sforzo, con la semplice pressione di un pulsante. Questa volta, invece, sarà necessario combattere, con un nuovo sistema interattivo studiato per aggiungere un po' di brivido all'azione. L'idea è interessante, ma ci auguriamo che sia ben realizzata e non appesantisca troppo il gioco.

JUST CAUSE 2

Secondo salto nel vuoto per Avalanche e Rico Rodriguez.

SVILUPPATORE Avalanche **GENERE** Azione in free-roaming
CASA Eidos **INTERNET** www.avalanchestudios.se

JUST CAUSE 2 COMBATTERÀ UNA GIUSTA CAUSA PERCHÉ:
- Le missioni saranno tutte studiate nel dettaglio.
- Rico ha un paracadute, e non ha paura di usarlo!
- Si potranno usare anche due lanciagranate per volta.
- Lo scenario sarà davvero enorme.

DATA DI USCITA 2008

L'eroe di *Just Cause*, Rico Rodriguez, è il classico uomo che non teme il pericolo. Nel primo episodio riusciva ad attaccarsi alle ali di un aeroplano, a paracadutarsi dall'alto e a farsi trascinare dalle automobili, tutto senza batter ciglio.

Sono manovre che rasentano l'assurdo, certo, ma erano senza dubbio ciò che rendeva particolare il gioco. Gli sviluppatori di Avalanche lo sanno bene e ci hanno assicurato che in *Just Cause 2* Rico manterrà tutte le sue doti atletiche e la sua capacità di lanciarsi nel vuoto senza paura. Lo vedremo saltare giù da un velivolo ad alta quota, per poi planare dolcemente in attesa di aprire il paracadute. L'idea di base, dunque, sarà quella che abbiamo avuto modo di apprezzare nel primo capitolo, ma la trama sarà ambientata in un arcipelago malese, dove il criminale di turno è fuggito con due milioni di dollari appartenenti all'agenzia di Rico. Nella zona operano tre pericolose gang, che rispondono al nome di Roaches, Reapers e Ular Boys.

Questo cambio di scenario, pur proponendo al giocatore i paradisi tropicali che sono diventati caratteristici di *Just Cause*, aggiungerà un po' di varietà,

"RICO MANTERRÀ TUTTE LE SUE DOTI ATLETICHE"

alternando montagne innevate a giungle estremamente fitte. Fermo restando che l'arcipelago è immaginario, è chiaro che l'ispirazione degli sviluppatori vada ricercata in Paesi quali Nuova Zelanda e Hawaii, rivisitati in chiave asiatica.

Le missioni di *Just Cause 2* saranno tutte all'insegna dell'eccesso, visto che Rico è diventato ancora più forte e spericolato. Può "fare surf" sul traffico, muovendosi agilmente di vettura in vettura, oppure agganciarsi agli elicotteri con il suo rampino, per poi impossessarsene eliminando brutalmente i piloti. Queste meccaniche, interessanti e sopra le righe, non erano comunque bastate a fare del primo *Just Cause* un titolo memorabile. Il mondo era uno dei più vasti mai visti in un videogioco, ma le missioni vere e proprie erano poche, mentre quelle generate in automatico erano praticamente ovunque. Ora, gli sviluppatori promettono che tutto sarà studiato nel dettaglio e che ogni azione del giocatore porterà avanti la trama.

Sarà ancora consentito vagare a caso alla ricerca di qualcosa da fare, ma questa volta si avrà sempre un motivo valido. Ciò che mancherà, invece, sarà una modalità cooperativa, perché secondo il portavoce di Avalanche: "anche se il mondo di gioco ha un lato di 32 chilometri, è comunque troppo piccolo per ospitare due Rico!"



Gli sport estremi sembrano roba da bambini, se paragonati ai folli salti di Rico.

In certi momenti, la grafica è veramente suggestiva.

Oltre alle spiagge, ci troveremo alle prese con fitte giungle ricche di pericoli.

Lo scenario è più vario, a siamo curiosi di vedere come sarà giocare in montagna.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Avalanche
- **Provenienza:** Stoccolma
- **Nati nel:** 2003
- **Storia:** Gli studi di Avalanche sono stati fondati nel 2003 da Christofer Sundberg e Linus Blomberg, e hanno subito iniziato a lavorare su *Just Cause*, che nonostante alcune critiche mosse dalla stampa, ha riscosso un moderato successo, guadagnandosi la simpatia degli appassionati dell'esplorazione libera.
- **Li conosciamo per:** *Just Cause*

ATTENDERE PREGO!
Just Cause 2 uscirà entro la fine del 2008.

MOTORE SUPREMO

Demigod è costruito sul potente motore grafico di *Supreme Commander*, che si è dimostrato eccellente nel rappresentare scontri tra armate di differente grandezza. Com'è facile intuire, il nuovo titolo di Gas Powered Games sfrutterà tutte le magie grafiche del suo magnifico RTS, compreso l'ottimo zoom che permetteva, in pochi istanti, di passare dalla mappa tattica al campo di battaglia con un dettaglio grafico unico.

DEMIGOD

Metà divino, metà umano; metà strategico e metà gioco di ruolo: che cos'è?

- **SVILUPPATORE** Gas Powered Games
- **GENERE** RTS/GdR
- **CASA** THQ
- **INTERNET** www.gaspoweredgames.com

DEMIGOD SAPRÀ CONQUISTARVI PERCHÉ:

- È un RTS come *Supreme Commander*.
- È un GdR d'azione come *Dungeon Siege*.
- Come "ibrido", pare avere immense potenzialità.
- Chris Taylor ha sempre fatto centro!

SI **intitola *Demigod* l'ultimo gioco concepito dal brillante Chris Taylor. Dopo aver stupito, lo scorso anno, gli appassionati di strategia in tempo reale con *Supreme Commander*, la mente visionaria di Gas Powered Games ha in serbo qualcosa di speciale: un titolo in cui gli elementi cardine degli RTS e quelli tipici dei giochi di ruolo si fondono, creando una miscela esplosiva.**

In un futuro in cui la magia ha reso obsoleta la tecnologia, legioni di soldati combattono un conflitto che nessuno può vincere. Il destino del mondo è nelle mani di una razza di guerrieri (per metà umani, per metà divinità immortali) capaci di spostare da soli l'esito di una battaglia.

Demigod è ispirato a un superbo Mod per il sempreverde *Warcraft III: The Frozen Throne*, pubblicato in Rete qualche anno fa e intitolato *Defence of the Ancients*. Il giocatore controlla il proprio Demigod (paragonabile alla figura del classico eroe) come in un GdR alla *Dungeon Siege*, tanto per restare in tema con le altre produzioni di GPG. Cliccando sulla mappa e sui nemici, è consentito muoversi e attaccare; allo stesso tempo, è possibile selezionare le armate e spostarle sul campo come in un RTS (alla *Supreme Commander*, sempre per gradire).

La gestione e l'approccio al gioco dipendono dalla tipologia di Demigod selezionato. Scegliendo un "Assassino" (come il Torch Bearer) si avrà modo di gettarsi in mischia e colpire direttamente il nemico. Guadagnando esperienza in battaglia, il Demigod potenzierà l'effetto delle proprie magie e, per esempio, congelerà le truppe avversarie in una

"L'APPROCCIO AL GIOCO DIPENDERÀ DAL DEMIGOD SCELTO"

determinata area, per poi distruggerle lanciando un incantesimo Fire Nova. L'Assassino potrà anche accumulare denaro nei combattimenti, grazie a cui acquistare pozioni rigeneranti o potenziamenti di energia. Un Demigod del tipo "Guardiano" (come The Oak), invece, sfrutterà la propria esperienza per sbloccare abilità speciali quali un'aura giallastra capace di liberare gli spiriti dei soldati morti facendoli combattere per lui. Piuttosto che incrementare le proprie forze, il Guardiano impiegherà il denaro per potenziare le sue truppe.

Gas Powered Games ha celato tutte le informazioni relative alla campagna single player e alla trama, mentre ha fornito qualche indicazione in più per quanto riguarda il multiplayer, che prevederà scontri a squadre. Prima di iniziare una partita, i due schieramenti sbucheranno dai portali e si riuniranno al centro, in una fase di stallo. I giocatori entreranno in battaglia con i loro eserciti e Demigod, cercando di spingere l'avversario verso il lato e di distruggere la sua base. Sconfiggendo un'unità Demigod, quest'ultima non combatterà fino alla fine del round (come accade solitamente in *CounterStrike*), lasciando indifese le proprie armate.

Per ora, è tutto ciò che sappiamo di *Demigod*, ma restate con noi: non mancheremo di darvi nuove gustose notizie, appena le avremo. GIOCHI COMPUTER


Al massimo della loro potenza, i Demigod saranno semplicemente devastanti.


Tutti i soldati sembrano delle piccole formiche, a confronto dei titani da guerra.


L'incantesimo di "congelamento" ha avuto effetto!


In multiplayer, le truppe piomberanno sul campo di battaglia tramite un maestoso portale.

DATA DI USCITA 2008

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Gas Powered Games
Provenienza: Seattle, USA
Nati nel: 1998
Storia: Dopo aver pubblicato il sorprendente *Total Annihilation*, Chris Taylor lascia nel 1997 Cavedog e fonda la sua società Gas Powered Games. Nell'aprile 2002, GPG pubblica *Dungeon Siege*, un apprezzato GdR d'azione alla *Diablo*. Nel 2005 esce *Dungeon Siege II*, mentre nel febbraio 2007 debutta il seguito spirituale di *Total Annihilation*: il meraviglioso RTS *Supreme Commander*. Nel novembre 2007 viene pubblicata la sua prima espansione stand alone: *Forged Alliance*.
Li conosciamo per: *Dungeon Siege*, *Dungeon Siege II*, *Supreme Commander*, *Supreme Commander: Forged Alliance*.

ATTENDE...
Gli scontri di *Demigod* prenderanno le mosse su PC nel corso dell'anno.

SCOOP
prima occhiata

STANNO LAVORANDO PER NOI

Al momento, Crystal Dynamics è al lavoro sulla realizzazione dei livelli di gioco. Qui sotto potete vedere come è stato creato uno dei primi livelli "messicani", dal disegno alla realizzazione 3D.



TOMB RAIDER UNDERWORLD

Il ritorno di Lara in un'avventura nuova di zecca.

SVILUPPATORE Crystal Dynamics **GENERE** Azione 3D
CASA Eidos **INTERNET** www.tombraider.com

UNDERWORLD NON VI FARÀ RIMPIANGERE LA FRUSTA E IL CAPPELLO DI INDIANA JONES PERCHÉ:

- Finalmente, Lara affronta un'avventura tutta nuova.
- Gli sviluppatori hanno già ampiamente dimostrato quanto sono in gamba.
- Nuove "mosse" di Lara, tutte da vedere.
- Crystal Dynamics promette "nuove bestie e minacce imprevedibili".

DOPO aver infuso nuova linfa vitale alla saga di *Tomb Raider* con l'eccellente *Legend* e la piacevole riedizione del primo capitolo *Anniversary*, lo sviluppatore Crystal Dynamics sta affrontando la sfida della creazione di un nuovo episodio, recentemente battezzato con l'enigmatico titolo di *Underworld*.

Eric Lindstrom, il direttore creativo all'opera su questa ennesima avventura di Lara Croft, ha guidato il nostro inviato per un intero livello di *Underworld*. Miss Croft, come al solito, è molto poco vestita - d'altra parte, il clima del Messico richiama pantaloncini e magliette ai minimi termini - ma ora è in grado di compiere "mosse" decisamente interessanti.

Questo è evidente fin dai primi minuti di gioco, quando scaliamo la facciata in rovina di un tempio a Chipas. Dopo essere saliti a distanza di sicurezza, vediamo due leopardi che duellano con dei tombaroli, i nemici giurati di Lara. Aspettiamo che i gattoni facciano il grosso del lavoro, dopodiché estraiamo una delle celebri pistole e apriamo il fuoco contro i saccheggiatori, per finirli.

"Ora Lara è in grado di rimanere appesa con un braccio, e fare fuoco con l'altro", afferma Lindstrom. "Ma non solo: per esempio, può rinfoderare le pistole, raccogliere un bastone e usarlo per attaccare i nemici con un unico, elegante, gesto. Ci siamo chiesti, all'inizio della produzione del gioco, cosa Lara avrebbe potuto fare se fosse stata una persona vera". L'idea è quella di far muovere la bella

"LARA POTRÀ USARE I CADAVERI DEI SUOI NEMICI COME PUNTI DI RIFERIMENTO"

archeologa-avventuriera in modo naturale e seguendo l'intuizione del giocatore. Attenendosi a questa filosofia, Lara riesce a "saltare" da una piattaforma all'altra in modo quasi automatico, senza dover effettuare un balzo controllato che, in passato, è spesso diventato un mortale salto nel vuoto. Naturalmente, ciò accadrà solo quando le due piattaforme saranno molto vicine.

Anche il mondo in cui ci muoveremo si comporterà in modo più logico: un esempio è dato dal fatto che i cadaveri non spariranno più nel nulla, e Lara potrà "usare" quelli dei nemici uccisi come punti di riferimento per capire se ha già esplorato una determinata zona. Un particolare che sarà particolarmente utile, dato che *Underworld* promette di unire tutte queste meraviglie grafiche a un "ritorno al passato", con molta esplorazione e meno sparatorie.

Sebbene Crystal Dynamics tenga ancora la bocca cucita sulla trama e sulle ambientazioni che Lara visiterà (a parte il tempio messicano visto in questa occasione), Eric Lindstrom ci ha confermato tale sensazione. Siamo anche riusciti a estorcergli che - in generale - dovremo affrontare più animali selvaggi che esseri umani, oltre a "nuove bestie e minacce imprevedibili".

Non vediamo l'ora di scoprire cosa si celi dietro queste parole. 

■ Lara ora si muove in modo molto naturale, anche quando supera ostacoli come travi nel vuoto o ponti di corde.

■ Secondo lo sviluppatore del gioco, incontreremo molti animali pericolosi, oltre a minacce per ora non svelate.

■ Il nuovo *Tomb Raider* sarà improntato soprattutto all'esplorazione, come i primi due capitoli della celebre saga.

■ Lara potrà attaccare in corpo a corpo, e persino utilizzare elementi "ambientali", quali bastoni o altri oggetti disseminati per i livelli.

DATA DI USCITA
METÀ 2008

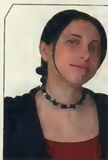
PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Crystal Dynamics
- **Provenienza:** San Francisco, USA
- **Nati nel:** 1992
- **Storia:** Crystal Dynamics fu fondata nel 1992 da tre "veterani" dell'industria dei videogiochi. Inizialmente, la software house puntò tutto sulla console 3DO, il cui fallimento decretò un periodo piuttosto incerto per Crystal Dynamics, fino a quando non fu acquisita da Eidos nel 1998. Da allora, ha sfornato diversi platform di successo.
- **Li conosciamo per:** *Pandemonium, Gex, Legacy of Kain, Tomb Raider Legend* e *Anniversary*.

ATTENDERE PREGO!
Lara sta arrivando, e le promesse sono davvero allettanti.

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi



Senza sosta, annunci esaltanti si affiancano a nuove informazioni su titoli attesi e promettenti. Non mancano nemmeno le sorprese, con ritorni insperati come quello di Ron Gilbert, papà di *Monkey Island*, pronto a mostrare al mondo la sua nuova fatica.

A cura di Elisa Leanza

Azione

PROTOTYPE

Un nuovo supereroe nel mondo dei videogiochi.

GALLERY



Alex sarà agile come un supereroe e camaleontico come un Agente 47.



Ci sono due modi per dare vita a un gioco all'insegna dell'esplorazione libera.

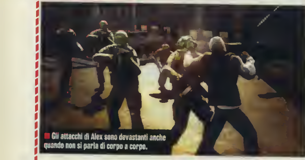
Il primo, il più usato e abusato, è quello di *GTA*, dove tutto risponde più o meno alle leggi del mondo reale. Fisica, abilità e avvenimenti cercano di essere verosimili, pur con qualche "licenza poetica" per rendere il tutto più divertente. Il secondo modo, invece, getta alle ortiche ogni velleità di realismo e si concentra su poteri speciali, trame bizzarre e ambientazioni particolari.

È il caso di *Prototype*, interessante titolo in sviluppo presso gli studi di Radical Entertainment, che promette abbondanti dosi d'azione e delle meccaniche originali. Alex, il giovane protagonista, avrà a disposizione una gamma di abilità incredibili, che gli permetteranno di affrontare le missioni e le sfide in svariati modi diversi. Innanzitutto, la sua agilità è fenomenale, e riesce a saltare di tetto in tetto come se fosse l'uomo ragno (o, meglio, un appassionato di parkour, disciplina sempre più in voga anche nei videogiochi). Il suo corpo, inoltre, può cambiare forma a piacimento, permettendogli di ottenere, in men che non si dica, degli eccellenti mezzi di difesa e d'attacco. Quando è messo alle strette, per esempio, può far uscire un guscio di aculei dalla schiena, infilzando i suoi aggressori, oppure può trasformare le sue braccia in lame affilate per far piazza pulita dei nemici che lo circondano.



La libertà di movimento da supereroe sembra quasi ricordare *Crackdown*, apprezzato gioco in "free roaming" uscito di recente su Xbox 360.

"Il protagonista avrà a disposizione una gamma di abilità incredibili"



Gli attacchi di Alex sono devastanti anche quando non si parla di corpo a corpo.

Il dato più interessante, però, riguarda la sua capacità di assumere le caratteristiche di chi uccide. Dopo aver eliminato un ufficiale dell'esercito, sarà più facile infiltrarsi in mezzo ai soldati senza essere notati, mentre prendere un qualunque passante potrebbe causare una fuga particolarmente difficile. Questo espediente, un po' come i travestimenti che hanno decretato il successo della serie *Hitman*, conferisce molta libertà al giocatore, che si trova inevitabilmente a scegliere tra varie strategie da adottare in ogni missione.

Dulcis in fundo, Alex riesce anche a penetrare nella mente delle sue vittime, ottenendo informazioni chiave e acquisendo le loro abilità, come la capacità di guidare un determinato mezzo o usare una particolare arma.

Sarà possibile far convivere tutti questi elementi di gioco senza fare pasticci? La risposta arriverà quest'estate, quando *Prototype* piomberà sugli scaffali.



Avventura

DEATHSPANK

Il re delle avventure grafiche torna a far danni.

Ron Gilbert, per i videogiocatori di vecchia data, è un uomo leggendario.

Ha dato vita alle migliori avventure grafiche dei tempi d'oro di LucasArts, definendo a tutti gli effetti gli standard del genere. Il suo bizzarro senso dello humour e il suo raffinato gusto in fatto di enigmi non si sono fatti sentire per un bel po', eccezion fatta per i post del suo frequentato blog, Grumpy Gamer. È proprio da quelle pagine che ha origine il suo nuovo progetto, *Deathspank*, nato inizialmente come un fumetto e poi sviluppato ulteriormente per essere trasformato in videogioco, grazie all'accordo ottenuto con Hothead Games. *Deathspank* è stato definito da Gilbert come "un incrocio tra *Monkey Island* e *Diablo*", e verrà pubblicato a episodi, un po' come *Sam & Max*. La prima puntata si intitolerà *Orphons of Justice* e, pur non avendo una data d'uscita ufficiale, sarà presto disponibile, come conferma un'illustrazione promozionale, che recita "Coming Soonish" (traduzione: "Disponibile abbastanza presto"). Siamo curiosi di scoprire se il Ron saprà divertirci come faceva quindici anni fa.



Per il momento, del gioco si è vista soltanto questa illustrazione, che mostra il bizzarro protagonista della storia.

Data di uscita: Abbastanza presto
Internet: www.deathspank.com

Azione/FPS

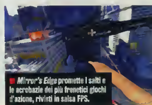
MIRROR'S EDGE

Quando gli sparatutto in soggettiva si buttano sul "fisico"...

... È il caso di *Mirror's Edge*, in sviluppo presso gli studi di Digital Illusions CE, che si concentrerà principalmente su quello che, in molti casi, è l'aspetto più trascurato degli sparatutto: la fisicità del protagonista e il modo in cui il suo corpo interagisce con l'ambiente.

Una volta tanto, infatti, le armi da fuoco rivestiranno un ruolo secondario, e i salti e le acrobazie saranno il punto cardine di tutto il sistema di gioco. Sono delle premesse interessanti, che vogliono far convivere un'azione tipica dei giochi in terza persona con la visuale in soggettiva degli FPS. Anche la trama ha delle potenzialità, e parla di una città in cui tutto è controllato da un regime oppressivo, nella quale l'unico modo per trasmettere informazioni confidenziali è affidarle ai cosiddetti runner, in grado di saltare su tetti e balaustre per evadere le misure di sicurezza.

Data di uscita: 2008
Internet: www.dice.se/



Mirror's Edge promette i salti e le acrobazie dei più frenetici giochi d'azione, rivisti in salsa FPS.

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● (verde) è abbastanza probabile ● (arancione) Ma ne siamo proprio certi? ● (rosso) Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Conan – Hyborian Adventures	Eidos	Primavera	● verde
Alan Wake	Microsoft	inverno	● arancione
Alone in the Dark	Atari	Primavera	● verde
Bionic Commando	Capcom	Inverno	● verde
Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	Primavera	● verde
Codename: Panzers – Cold War	EA	Primavera	● arancione
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	EA	Primavera	● arancione
Dark Void	Capcom	2008	● arancione
Dead Space	EA	Fine 2008	● verde
Demigod	THQ	2008	● arancione
Devil May Cry 4	Capcom	Primavera	● verde
Dragon Age	BioWare	2008	● arancione
Duke Nukem Forever	2K Games	2008	● arancione
Fallout 3	Bethesda	Autunno	● arancione
Far Cry 2	Ubisoft	Primavera	● arancione
Football Manager Live	Sega	Metà 2008	● verde
Ghostbusters	Vivendi	Fine 2008	● arancione
Gray Matter	Anaconda	2008	● rosso
Half Life 2: Episode 3	Valve	Fine 2008	● rosso
Helldorado Conspiracy	Atari	2008	● arancione
Just Cause 2	Eidos	2008	● verde
Left 4 Dead	Valve	Autunno	● verde
LEGO Indiana Jones	LucasArts	2008	● arancione
Lost	Ubisoft	Estate	● arancione
Mass Effect	BioWare	2008	● arancione
Mafia 2	2K Games	Autunno	● verde
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Estate	● verde
Penny Arcade Adventures	Hothead Games	2008	● arancione
Project Gray Company	EA	2008	● rosso
Project Origin	Monolith	Fine 2008	● rosso
Prototype	Vivendi	Estate	● verde
Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	Primavera	● arancione
Rogue Warrior	Bethesda	Inverno	● arancione
Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	2008	● rosso
SBK 08-Superbike World Championship	Black Bean	Maggio	● arancione
Silent Heroes	Paradox	Inverno	● verde
Simon The Sorcerer 4	Playlogic	Inverno	● verde
Sins of a Solar Empire	Stardock	Primavera	● arancione
Space Siege	Sega	Primavera	● arancione
Spore	EA	Inverno	● verde
StarCraft II	Vivendi	Estate	● arancione
Storm of War: Battle of Britain	Ubisoft	Estate	● verde
The Club	Sega	Primavera	● arancione
The Wheelman	Midway	Metà 2008	● rosso
Tomb Raider: Underworld	Eidos	Metà 2008	● arancione
Turning Point Fall of Liberty	Codemasters	Primavera	● verde
Turok	Touchstone	Primavera	● verde
Warhammer Mark of Chaos: Battle March	Namco	Primavera	● verde
Warhammer Online: Age of Reckoning	GOA	Estate	● verde

Avventura

LEISURE SUITE LARRY: BOX OFFICE BUST

Una nuova avventura da playboy per Vivendi e Team17.

La serie di *Leisure Suite Larry*, pur vivendo momenti di alti e bassi, ha sempre occupato una particolare nicchia nel mondo dei PC, ossia quella delle avventure grafiche "osè, ma non troppo", in grado di strappare qualche risata piccante senza scadere nella volgarità.

Il nuovo episodio della serie, sviluppato dal Team17, si intitolerà *Box Office Bust*, e vedrà Larry Lovage, nipote di Larry Laffer, aggirarsi per degli studi cinematografici al fine di sventare operazioni di spionaggio, senza dimenticare di fare il cascamorto con le affascinanti bellezze che lavorano sui set. Il gioco vero e proprio alternerà sezioni con enigmi e dialoghi, a momenti d'azione in terza persona, sempre senza perdere di vista il classico umorismo tanto caro ai fan di Larry. Per la versione americana del gioco è stato messo in piedi un cast di voci molto famose, prese dai telefilm e dai film più in voga del momento. Con rammarico, ancora una volta, constatiamo la completa assenza di Al Lowe, il vero creatore di Larry, nel team di sviluppo. Ci auguriamo che i suoi sostituti facciano comunque un buon lavoro.

Data di uscita: Autunno 2008
Internet: www.leisuresuitelarry.com

Box Office Bust sarà una pungente satira su Hollywood e i suoi stravaganti abitanti.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

CONTEST PLANTRONICS

Grazie a Plantronics questo mese siamo in grado di proporvi un contest incredibile. Normalmente, un contest premia i primi 3 classificati, quando va di lusso si arriva a 10; questa volta, invece, saranno premiati ben 15 partecipanti! Che aspettate dunque? Cominciate a spremervi le meningi, una giuria composta dai valenti redattori di GMC valuterà le vostre e-mail e premierà le più originali!

I PREMI IN PALIO!



Audio 480

Le cuffie per chi vuole isolarsi completamente dall'ambiente esterno (qualcuno ha detto LAN party?), questi auricolari coniugano design a praticità. Forniti con varie misure di cuscinetti, gli Audio 480 si adattano perfettamente a ogni orecchio; inoltre, grazie al microfono a cancellazione di rumore con tecnologia WindSmart® non avrete problemi a farvi sentire anche negli ambienti più caotici.

Audio 365

Queste cuffie studiate per i videogiocatori forniscono la massima risposta sui bassi grazie agli altoparlanti da 50 mm, sono inoltre dotate di controllo in linea, di microfono a cancellazione di rumore e, cosa non trascurabile, sono dotate di archetto leggero e regolabile, per evitare indolenzimenti anche dopo lunghe sessioni davanti al PC!



Audio 350

Le Audio 350 vantano degli altoparlanti da 40 mm e a una stereofonia full-range. Queste cuffie sono dotate di microfono a cancellazione di rumore e, per migliorare il comfort, sono dotate di archetto leggero e flessibile e di cuscinetti girevoli.

Dal 1° al 5° classificato – Plantronics Audio 480
Dal 6° al 10° classificato – Plantronics Audio 365
Dall'11° al 15° classificato – Plantronics Audio 350

COSA VI CHIEDIAMO DI FARE

Musica e videogiochi, da sempre, vanno a braccetto. Quello che vi chiediamo di fare, dunque, è dirci con quale musica vorreste giocare al vostro gioco preferito e perché.
Per esempio:

Per me il massimo sarebbe giocare con la colonna sonora de "Il Gladiatore" mentre conquisto le città di *Medieval 2: Total War*. In particolare, "Wheat" all'inizio della battaglia ed "Elysium" per quando vinco.

Più particolareggiata sarà la descrizione della colonna sonora, del momento del gioco e del perché, maggiori saranno le vostre possibilità di vincere!

Inviate le vostre e-mail a contestplantronics@sprea.it entro e non oltre il 30 marzo 2008. Tenete presente che è consentito l'invio di una sola mail, in caso ciò non avvenga, verrà presa in considerazione la prima pervenuta. Troverete tutte le informazioni anche sul sito http://gamesradar.futuregamer.it/



FPS

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

E se la Seconda Guerra Mondiale fosse finita con il trionfo di Hitler?

Su PC abbiamo visto decine di sparatutto in soggettiva ispirati alla Seconda Guerra Mondiale e tutti, anche se con diversi livelli di realismo, si attenevano in maniera più o meno fedele ai libri di Storia.

Turning Point: Fall of Liberty si fonda su delle premesse molto diverse, ed è ambientato in una realtà alternativa nella quale Winston Churchill muore nel 1931 a causa di un incidente. Senza la sua guida, l'Europa cade nelle mani dei nazisti, consentendo alla Germania di recuperare risorse sufficienti ad attaccare e conquistare Washington D.C., negli Stati Uniti, mettendo poi un presidente fantoccio alla Casa Bianca. Dal punto di vista del gioco, le conseguenze di queste vicende sono molto interessanti, anche solo per quanto riguarda gli armamenti impiegati. I nazisti, infatti, faranno uso di mezzi corazzati pesanti più avanzati, che sono riusciti a produrre dopo aver concluso la battaglia sul fronte europeo.
Inoltre, il protagonista, contrariamente agli stereotipi del genere, non sarà un soldato e non avrà nessun legame con l'esercito. Sarà un lavoratore come tanti, di nome Dan Carson, che farà tutto quello che potrà per sopravvivere al conflitto, arrivando a combattere a Washington, New York e Londra.

Data di uscita: Primavera
Internet: http://it.codemasters.com/turningpoint/index.php



L'ambientazione è senza dubbio suggestiva e originale.



Sparatutto Online

BATTLEFIELD: HEROES

Un nuovo Battlefield si prepara a infiammare l'estate!

Electronic Arts ha annunciato il nuovo episodio di *Battlefield*, il suo celebre gioco online.
Il titolo sarà *Battlefield: Heroes* e sarà distribuito gratuitamente. Gli introiti di EA arriveranno dalle micro-transazioni (come già succede in molti MMOG orientali) e dalla vendita di spazi pubblicitari. Parlando del gioco vero e proprio, invece, per il momento sappiamo solo che esisteranno tre classi, che sarà possibile salire di livello e che la visuale sarà in terza persona. L'uscita è prevista per l'estate, ma è possibile che una beta pubblica venga resa disponibile con un po' di anticipo.

Data di uscita: Estate 2008
Internet: www.battlefield-heroes.com/

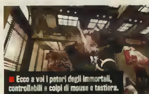
Azione

HIGHLANDER

Ne resterà soltanto uno!

Direttamente dai miti degli Anni '90, ecco il ritorno di *Highlander*, trasposizione videoludica dell'omonima serie di film e telefilm.

Il gioco, annunciato in sordina nel 2004 e poi scomparso dai radar di tutto il mondo, è finalmente in dirittura d'arrivo, e ha subito svariate modifiche rispetto al progetto iniziale. Il sistema di gioco, com'era prevedibile, proporrà una miscela d'azione e avventura, con una trama che percorrerà diversi periodi storici fino ad arrivare ai giorni nostri. Potremo quindi brandire la spada di McLeod, facendo a fette i nemici grazie ai poteri degli immortali. Una volta tanto, si tratta di una licenza cinematografica che sembra fatta apposta per essere trasformata in videogioco, ma naturalmente è presto per cantare vittoria. Vedremo se "ne resterà soltanto uno" quando il gioco arriverà sugli scaffali. Per il momento, gustatevi il video sul DVD demo di GMC.



Ecco a voi i poteri degli immortali, controllabili a colpi di mouse e tastiera.

Data di uscita: Primavera
Internet: www.highlanderthegame.com

PILLOLE

SIMCITY OPENSOURCE
Dopo una lunga serie di traversia, il codice dall'originale *SimCity*, creato da Will Wright negli Anni '80, è divantato opan source. Questo significa che tutti potranno scaricario liberamanta, modificario a convertirlo per i sistemi operativi più disparati. L'unica clausola posta da EA è il cambio di nome in *Micropolis*. Il gioco, a parte la rimoziona dell'incidante aereo in rispetto all'11 settambre, è assolutamente identico all'originale.

EARTHRISE
Gli sviluppatori di Masthaad si apprestano a tuffarsi nell'affollato mondo dei giochi di massa onlina (MMOG) con *Eorthrisa*, titolo centrato sui PvP (ossia sugli scontri tra giocatori e giocatori) ambientato in un classico scenario post-apocalittico. Al momanto, *Eorthrise* è ancora in cerca di una casa di produzione, e l'uscita non è pravista prima dal 2009.

KUNG FU PANDA
Coma ormai accada sempre più spesso nel mondo dell'intrattenimento, l'uscita di un film d'animazione è accompagnata (o addirittura preceduta) da un videogioco ufficiale. È il caso di "Kung Fu Panda", pellicola cha si fa beffe delle arti marziali grazia a un nutrito cast di animali. Dobbiamo aspettarci la "solita" trasposizione scadente?

EVE ONLINE SU STEAM
Steam allargherà il suo catalogo in costanta crescita con *EVE Online*, un popolare MMORPG. Per promuovare l'operazione, sarà offerto un periodo di prova gratuito di 21 giorni a tutti i nuovi giocatori, mentre i detentori di un account risparmieranno 5 dollari sul pagamento dal primo mese abbonamento. Staam diventa ogni mese più granda a interessante.

REQUIEM: BLOODYMARE
Sviluppato dai creatori di *Rognarok Online*, *Raquiem Bloodymare* si propone di fare braccia nel cuore degli appassionati di MMORPG con una miscala di horror e giocabilità, basata sulla possibilità di personalizzare le propria

PILLOLE

abilità e su combattimenti violenti e spettacolari. L'uscita è prevista per il 2008, ma manca ancora una data precisa.

GEARS OF WAR E I CONTENUTI PC

Nonostante le proteste sollevate dagli utenti di Xbox 360, i contenuti aggiuntivi di *Gears of War* usciti con la versione PC non arriveranno su console. La conferma giunge direttamente da Epic, secondo cui il motore della versione Xbox 360 avrebbe bisogno di troppe modifiche per far girare il tutto correttamente.

THQ E BIG HUGE GAMES

THQ ha acquisito Big Huge Games, team di sviluppo responsabile di giochi come *Rise of Nations* e *Rise of Legends*. Il primo frutto di quest'alleanza sarà un gioco di ruolo, curato in prima persona da Ken Rolston, che in passato ha lavorato su pezzi da novanta come *Morrowind* e *Oblivion*. Attendiamo fiduciosi di vedere le prime immagini!

KINGDOM UNDER FIRE: DOMINION

La serie di *Kingdom Under Fire* si appresta a effettuare un radicale cambio di genere. In una presentazione alla stampa coreana, Blueside ha annunciato *Kingdom Under Fire: Dominion*, previsto per il 2009. Il progetto, i cui dettagli sono ancora avvolti nell'ombra, fonderà gli elementi propri degli strategici in tempo reale con i MMOG, i giochi di massa online. In buona sostanza, pur mantenendo invariata l'ambientazione, gli sviluppatori esploreranno un nuovo genere, proponendo soluzioni inedite per far combaciare la tattica con le frenetiche dinamiche dei MMOG. Il risultato, almeno sulla carta, dovrebbe essere un MMOARTS, ossia un RTS d'azione di massa online. L'idea è senza dubbio interessante, ma siamo sicuri che passerà del tempo prima di vedere qualcosa di concreto in proposito. Nel frattempo, attendiamo fiduciosi *Kingdom Under Fire: Circle of Doom*, previsto per i primi di febbraio.

Azione

VIKING: BATTLE FOR ASGARD

Dalla serie di Total War *all'azione brutale.*

Noi giocatori del mondo PC conosciamo gli sviluppatori di Creative Assembly per l'eccellente serie *Total War*, da sempre uno dei punti di riferimento per gli appassionati di strategia.

Viking: Battle for Asgard è un titolo decisamente diverso dai vari *Medieval* e *Rome*, in quanto accantona completamente la strategia e la riflessione in favore della forza bruta, con colossali battaglie in campo aperto in cui l'unica cosa che conta è sopravvivere e uccidere il maggior numero possibile di nemici. Vestiremo i sudici panni di Skarin, che lotterà fino all'ultimo sangue contro improbabili orde di avversari. Non è la prima volta che Creative Assembly si cimenta con un prodotto del genere (ricordiamo *Spartan: Total Warrior*, apparso su console), dunque restiamo in attesa e vediamo se *Viking* sarà all'altezza dell'epico nome che porta.

Data di uscita: Primavera
Internet: www.creative-assembly.co.uk



Dimenticate la fine strategia di *Medieval 2*. Qui si picchia e basta!

Survival Horror

CRYOSTASIS

Il survival horror venuto dal freddo.

505 Games pubblicherà in Europa Cryostasis, un survival horror ambientato nel 1968, al Polo Nord.

Nei panni di Alexander Nesterov, un normale meteorologo, i giocatori dovranno investigare sulla North Wind, una nave rompighiaccio rimasta vittima di un terribile incidente. Il freddo, naturalmente, giocherà un ruolo chiave nella vicenda, obbligando il protagonista a trovare continuamente delle fonti di calore per scongiurare l'assideramento. Altra particolarità del gioco sarà il Mental Echo, abilità che permetterà ad Alexander di rivivere gli ultimi momenti della vita di un defunto, cambiandone le azioni e modificando, di fatto, gli eventi futuri.

Serie TV

AFTERWORLD

Sembra un'avventura grafica, ma è un telefilm/cartone.

Che cinema e videogiochi abbiano molto in comune è ormai un fatto assodato.

Tuttavia, vedendo le prime immagini di "Afterworld", abbiamo deciso di fare uno strappo alla regola, e parlare di TV.

Questo perché sembra davvero una avventura grafica, come *The Moment of Silence* o *Culpa Innata*, ma in realtà è una serie animata (con parti girate), che esordirà in Italia sul canale satellitare AXN (134 nel palinsesto di Sky) dal 3 marzo.

La trama è piuttosto intrigante: il protagonista, Russel Shoemaker, si sveglia in una stanza d'albergo a New York e scopre che il mondo è... disabitato. Il 99% della popolazione è svanita nel nulla e, così, Russel deve imbarcarsi in un viaggio di oltre 3.500 Km per raggiungere Seattle e la sua famiglia. Se la trama vi ricorda un videogioco, forse è perché è firmata da Brent Friedman, che ha creato la storia di videogiochi come *C&C: Tiberium Wars*.



"Afterworld" è stato "girato" unendo filmati "normali" con sequenze in computer graphics.

In onda: 3 marzo 2008
Internet: www.axn.it


L'azione si preannuncia frenetica e tattica al punto giusto.


L'ambientazione e gli armamenti a disposizione sono decisamente futuristici.

Sparatutto online

FALLEN EMPIRE: LEGIONS

Un nuovo sparatutto da giocare online.

Nonostante il titolo possa suscitare l'interesse dei giocatori di "Magic: The Gathering", *Fallen Empire: Legions* non ha niente a che fare con i giochi di carte collezionabili.
Si tratta del nuovo sparatutto online annunciato da Garage Games, che sarà giocabile online tramite il portale Instant Action. Il gioco si avvierà direttamente dal browser Internet, ma sarà possibile visualizzare il tutto a schermo intero. La struttura del gioco ricorda la serie di *Tribes* (che ha rappresentato, in un certo senso, il punto di inizio degli sparatutto online), dalla quale, tra l'altro, sono stati presi molti membri del team di sviluppo di *Legions*. Al momento di andare in stampa, il gioco si appresta a entrare nella fase beta, cui sarà consentito partecipare iscrivendosi dal sito ufficiale.

Data di uscita: 2008
Internet: www.garagegames.com

GAMESRADAR E KALICANTHUS

Un regalo ai lettori di GMC.

GamesRadar, grazie alla collaborazione con Kalicanthus, vi offre l'accesso diretto a diversi giochi online da provare insieme a una comunità tutta italiana. Partecipare è semplice: basta una rapida registrazione all'indirizzo **http://gamesradar.kalicanthus.it** e, successivamente, potrete attivare i titoli che preferite. Uno di questi è *Bulfleet*, un browser game basato sulla gestione di un impero planetario, con tanto di alleanze e guerre da combattere insieme agli altri giocatori. Per aiutarvi nella conquista dell'universo, GamesRadar e Kalicanthus vi offrono 100 Nanocrediti da spendere in gioco: sarà sufficiente effettuare la registrazione a *Bulfleet* dal 21 febbraio sino al 20 marzo, per ricevere questo "prezioso" regalo.





Gli Elfi Oscuri sono sanguinari e violenti: il loro passatempo principale è la tortura.

I GUERRIERI DI *DAWN OF WAR*

Unendo il gioco originale e le tre espansioni (compresa, quindi, *Soulstorm*) avrete accesso a quasi tutte le "razze" di "WH 40K". Space Marine, Imperium umano e Sorellanza sono le fazioni che fanno capo all'Impero, mentre Orki, Caos ed Elfi Oscuri sono quelle "caotiche". In aggiunta a queste, sono presenti gli Eldar, i magnifici elfi dello spazio, i Tau (che ricordano un po' i guerrieri robotici di "Gundam") e i Necron, i "Non Morti" dello spazio. Mancano solo i Tiranidi - gli alieni alla "Alien".





La Sorellanza può schierare un eroe "angelo", capace di volare e menare fendenti devastanti.

ISTANTANEA SU: *WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR: SOULSTORM*

- **Casa:** THQ
- **Sviluppatore:** Relic/Iron Lore
- **Genere:** RTS
- **Requisiti di sistema:** Un PC in grado di far girare decentemente *Dawn of War* e le sue espansioni
- **Internet:** www.dawnofwargame.com
- **Nei Negozi:** Primavera
- **Perché aspettarlo:** Il talento di Relic non è in discussione, come non lo è quello di Iron Lore (responsabile, fra l'altro, di *Titan Quest*). Il comparto single player promette di essere semplicemente fantastico, dato che include una campagna dinamica con oltre 30 province da conquistare.

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR: SOULSTORM

Quanti RTS sono arrivati a tre espansioni?

IL fenomeno di *Dawn of War* è senza precedenti: non solo è un RTS che ha scalzato *StarCraft* dal trono degli strategici fantascientifici, ma ha visto la pubblicazione di ben due espansioni (*Winter Assault* e *Dark Crusade*).

Se uno dei motivi alla base di questo successo è la "firma" inconfondibile di Relic, che da tempo crea RTS impareggiabili (da *Homeworld* al recentissimo *Company of Heroes*), l'altro è sicuramente il solido "background" su cui questi strategici poggiano, l'incredibile e multiforme universo di "Warhammer 40.000", dell'eclettica Games Workshop.

Il primato è destinato a rinnovarsi con l'arrivo della terza espansione, *Soulstorm*, che introduce due nuove "razze": la Sorellanza, ovvero un esercito di space marine tutto al femminile e animato da un fervore quasi inumano per il culto dell'Imperatore, e i malvagi Elfi Oscuri, dediti al saccheggio e alla tortura in tutta la galassia.

"DOVRETE CONQUISTARE BEN SETTE PIANETI DIVERSI, DIVISI IN UN TOTALE DI OLTRE 30 PROVINCE"

Il comparto single player ricalcherà quello "aperto" di *Dark Crusade*: invece di una campagna con missioni "fisse", dovrete conquistare ben sette pianeti diversi, divisi in un totale di oltre 30 province. Sempre come *Dark Crusade*, l'espansione sarà autonoma (non richiederà *Dawn of War*), ma se avrete installato il gioco originale o gli altri add on, potrete conquistare i sette pianeti di *Soulstorm* anche con le "razze" contenute nei precedenti titoli.

L'ennesima novità di *Soulstorm* è costituita dai veicoli volanti: sia la Sorellanza, sia gli Elfi Oscuri hanno delle unità che si librano sul suolo, e che possono muoversi velocemente da un punto all'altro del campo di battaglia. Per le Sorelle, si tratta di un vero e proprio eroe "angelico", che semina morte e distruzione biblicamente, con spade infuocate e altre "amenità" da Vecchio Testamento. Gli Elfi Oscuri, invece, hanno dei veri e propri mezzi volanti: le loro fameliche arche.

Al momento, gli sviluppatori hanno annunciato delle aggiunte "volanti" anche per gli altri eserciti (i carri Tau e Eldar sono solo in grado di "fluttuare" o di saltare alcuni ostacoli, per ora), ma non è sicuro che ce la facciano per l'uscita del gioco, prevista a breve.

Da appassionati di RTS e – soprattutto – di *Down of Wor*, non vediamo l'ora che *Soulstorm* arrivi nella sua versione finale e siamo già in attesa della quarta espansione, che speriamo includa l'ultima "razza" mancante, i mostruosi Tiranidi.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

WARHAMMER 40.000

Se volete scoprire il mondo dei wargame da tavolo di Games Workshop, puntate i vostri browser sul sito ufficiale www.games-workshop.com. In Italia, esistono decine di negozi ufficiali, sparsi un po' ovunque, e parecchi importatori come Games Academy (www.gamesacademy.it)

LA CAMPAGNA DINAMICA

Una delle aggiunte più interessanti dell'ultima espansione pubblicata per *Dawn of War, Dark Crusade*, è la campagna dinamica. Invece di avere una serie di missioni da affrontare in un certo ordine, come nella maggior parte degli RTS, in *Dark Crusade* dovrete conquistare un intero pianeta, diviso in una dozzina di province. Ogni regione offre un bonus (come una miglior difesa, o delle unità speciali), quindi decidere dove attaccare e cosa conquistare è fondamentale. In *Soulstorm*, la campagna dinamica sarà articolata su sette pianeti diversi. È proprio il caso di dire che la galassia è in fiamme!

ISTANTANEA SU: WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** EA Mythic
- **Genere:** MMORPG
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0 DX 9.0c, connessione a Internet
- **Internet:** www.war-europe.com
- **Nei Negozi:** Primavera/estate 2008
- **Perché aspettarlo:** Dopo il successo di *Dark Age of Camelot*, EA Mythic torna in grande stile per portare in vita l'affascinante universo di "Warhammer". La collaborazione per un obiettivo comune sarà il perno delle meccaniche di *Age of Reckoning*, con l'attenzione riposta verso il divertimento di tutti i tipi di giocatore.





L'Orco Nero è un feroce combattente: schierato in prima linea non è un avversario facile.



L'aspetto delle truppe Caotiche è ben poco raccomandabile.

RUOLI PER TUTTI

La filosofia alla base delle classi disponibili in *Warhammer Online* segue i dettami del genere MMO: tank (chi incassa il danno), guaritori, specialisti nel combattimento ravvicinato e a lungo raggio. I ruoli e le abilità, però, differiranno in base alla razza di appartenenza; quindi un tank umano, il Templare del Sole Splendente, userà spade e scudi, oltre a comandare PNG e potenziare gli alleati. Il Prescelto, invece, in veste di tank nelle file del Caos, potrà utilizzare anche la magia. La classe Pelleverde specializzata nel danno a lunga distanza sarà il Mandriano di Squig, abile nel scagliando le sue frecce dalle retrovie, con il supporto imprescindibile delle sue bestie. L'Impero conterà sui Maghi Splendenti, personaggi in grado di bruciare i loro nemici lanciando potentissime magie.

WARHAMMER ONLINE AGE OF RECKONING

Dopo Midgard, Albion e Hibernia, la feroce guerra per il potere fa rotta verso il mondo di "Warhammer".

CORPI SOLIDI

Numerosi MMORPG utilizzano lo "stratagemma" del personaggi compenetranti per ovviare a vari problemi, come il blocco delle vie di passaggio e l'abuso che ne può derivare. *Warhammer Online* reintroduce la "solidità", nell'ottica delle battaglie e di tante possibili strategie offensive o difensive.

NELL' ormai lontano 2001, vedeva la luce uno dei MMORPG più amati degli ultimi anni: *Dork Age of Comelot*. Questo nome, così caro agli appassionati, portò con sé un concetto di gioco peculiare, il "Reame contro Reame", vero e proprio marchio di fabbrica dei ragazzi di Mythic (oggi EA Mythic).

Le stesse idee alla base del successo di questo titolo verranno riproposte nel loro attuale progetto, *Warhammer Online*: la trasposizione ludica di un mondo fantasy che vanta ormai 25 anni di storia, bellissime miniature, libri e tanti seguaci in giro per il pianeta.

Warhammer Online non si propone di modificare le "regole" alla base dei MMO (i giochi online di massa), le stesse da anni e il vero tratto distintivo di questo genere. Ci saranno, infatti, abilità, livelli, equipaggiamento, missioni e nemici. La vera differenza consisterà proprio in quel marchio di fabbrica citato all'inizio: ogni azione compiuta sarà utile al progresso della vostra fazione, al raggiungimento di obiettivi comuni e all'annientamento del nemico – in veste, ovviamente, di altri giocatori in carne e ossa. A questo proposito, le sei razze disponibili – Impero, Nani, Pelleverde, Alti Elfi, Elfi Oscuri e Caos – saranno divise in due grandi fazioni: Ordine e Distruzione. I giocatori, una volta scelto il proprio schieramento, avranno la possibilità di avventurarsi attraverso *Warhammer Online* nel modo che preferiranno. EA Mythic, infatti, ha pensato bene di non precludere alcun tipo di esperienza: chi non vorrà gettarsi nella mischia fin dai primi minuti sarà libero di evitare le zone calde e proseguire per la propria strada. Gli avventurieri più battaglieri, invece, potranno farsi largo tra i 40 livelli a suon di (virtuali) randellate dirette ai membri della fazione avversa.

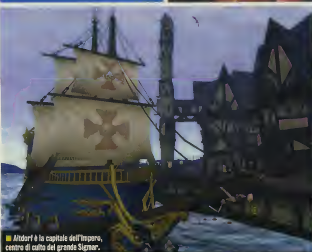
In ogni caso, qualsiasi azione che verrà portata a termine, sia essa una missione completata o un nemico abbattuto, contribuirà all'accumulo di Punti Vittoria: questi non saranno altro che il risultato della battaglia persistente in atto tra i due fronti, culminante nel saccheggio delle Capitali. Come accennato precedentemente, i giocatori inclini all'azione "nelle retrovie" avranno modo di contribuire alla causa, completando missioni – per esempio. Alcune di queste saranno pubbliche, ossia riguardanti una particolare area e accessibili in modo immediato a tutti gli avventurieri. Un gigante vaga minacciosamente all'interno di un villaggio orchesco? I presenti dovranno risolvere la situazione, cercando dei barili colmi di bevande alcoliche in grado di soddisfare l'ingombrante ospite. Collezionato il necessario grazie all'aiuto di tutti, il prevedibile effetto sarà un gigante ubriaco e decisamente più amichevole. La seconda parte della missione vedrà i partecipanti impegnati a difendere il nuovo compare dall'attacco degli Squig, per poi chiedergli di trasportare un ordigno esplosivo verso

COMUNITÀ

Oltre al sito ufficiale (**www.war-europe.com**), esistono numerosi altri portali che seguono appassionatamente lo sviluppo del gioco, pubblicando meticolosamente tutte le nuove informazioni che fuoriescono dal quartier generale di EA Mythic. Per quanto riguarda la lingua inglese, i più famosi e frequentati sono **www.warhammeralliance.com** e **www.war-rvr.net**; anche noi italiani ci difendiamo bene, con ottime fonti di informazione come **www.war-italy.it**, **www.warhammeronline-italia.it** e **www.war-italia.**



Le critiche nei confronti di una grafica definita da alcuni "eccessivamente cartoonesca" sembrano infondate.



Altdorf è la capitale dell'Impero, centro di culto del grande Sigmar.



TROFEI E COLORI

Adornare il proprio personaggio è una pratica apprezzata da molti giocatori; usare i teschi dei nemici, un sogno nel cassetto – fino a ora. *Warhammer Online* offrirà la possibilità di sfoggiare il proprio valore in battaglia in modo diretto e ben visibile. Inoltre, le armature potranno essere colorate secondo il proprio gradimento, opzione, questa, troppo spesso dimenticata dagli sviluppatori di altri titoli.

una fortezza nanesca e, infine, far saltare in aria l'entrata. Nel frattempo, i Nani non staranno con le mani in mano: una serie di missioni li porteranno a collaborare per costruire un gigantesco cannone necessario a bombardare il villaggio degli Orchi.

Grazie a queste meccaniche, EA Mythic ha intenzione di "insegnare" gradualmente agli utenti le regole base del lavoro di squadra, favorendo l'immersione nello spirito dell'azione. Questo non è l'unico proposito degli sviluppatori: il ruolo dei giocatori occasionali (i cosiddetti "casual gamer") è tenuto in grande considerazione, offrendo la possibilità di divertirsi per brevi periodi di tempo, eliminando la frustrante ricerca di un gruppo, e dando loro modo di contribuire concretamente all'avanzamento della propria fazione.

Le missioni pubbliche non saranno, naturalmente, l'unico tipo di impegno che dovrete affrontare. Le quest (missioni) dedicate ai singoli giocatori ricopriranno un ruolo altrettanto importante, suddivise in diversi colori utili a rappresentare le varie tipologie di sfida: il giallo, per

"OGNI AZIONE SARÀ UTILE AL PROGRESSO DELLA PROPRIA FAZIONE"

esempio, indicherà una sicura escursione in territorio nemico; mentre il rosso segnalerà un incarico eccitante, ovvero la caccia a un avversario per incassare la relativa taglia. È proprio grazie a questo tipo di "passatempi" che *Warhammer Online* promette una costante sensazione di pericolo, ovviando a situazioni sempre più frequenti in altri titoli, dove spesso i nemici si ignorano reciprocamente invece di combattere.

La speranza di EA Mythic è che i partecipanti vengano "risucchiati" dall'atmosfera e dalle meccaniche tipiche del Reame contro Reame (Realm vs Realm, RvR). Come accennato in precedenza, il fine ultimo di questa guerra persistente sarà la conquista delle capitali avversarie. Per fare un esempio, da una parte immaginatevi Altdorf, la città più importante dell'Impero, e dall'altra la Città Inevitabile, cuore del Caos. Lo scontro tra le due armate porterà il fronte ad avanzare e indietreggiare continuamente, non solo a causa della battaglia locale, ma per la situazione generale nel mondo di gioco. Una capitale che vanterà un lungo periodo di benessere diventerà riccamente ornata, e aumenterà di valore; inoltre, PNG (Personaggi Non Giocanti) mercanti, tesori e oggetti particolari saranno disponibili solo se la propria fazione si dimostrerà superiore a livello globale.

EA Mythic sta riversando in *Warhammer Online* tutti i suoi sforzi, cercando di soddisfare i giocatori appassionati del genere MMORPG da una parte, e i fan del wargame/GdR da tavolo dall'altra. Questi ultimi rappresentano il pubblico più "difficile" da accontentare: veri esperti dell'universo "Warhammer" che non gradiscono compromessi e cambiamenti rispetto al background

IN ITALIANO

Warhammer Online verrà interamente tradotto nella nostra lingua grazie a un team tutto italiano, interno a GOA. I giocatori del Bel Paese potranno così godersi pienamente il testo delle missioni, ricevere supporto e avere un riferimento ben preciso senza bisogno di conoscere la lingua inglese. Idioma che, in ogni caso, è bene imparare per non rimanere tagliati fuori dal futuro.

NEMESI

Le razze presenti in *Warhammer Online* sono divise in due fazioni: Ordine e Distruzione. Ognuno dei sei eserciti ha un nemico ben preciso: ai Nani non piacciono gli Orchi, gli Elfi Oscuri disprezzano gli Alti Elfi e gli Umani odiano il Caos. Tutte le aree del gioco, in questo senso, sono collegate alle rispettive zone della fazione in diretta competizione. Tale peculiarità è parte del "disegno" generale che favorisce, anzi spinge, il concetto di "Reame contro Reame" tanto caro a EA Mythic.

L'aria che si respira in molte delle ambientazioni è decisamente inquietante.



Golbin e Orchi fanno entrambi parte dei Pelleverde, per ovvi motivi.



I Fanatici combattono nelle file del Caos, predicando il loro culto e scagliando magie.



Il Mandriano di Squig può contare sulla sua fide bestia, mentre attacca dalle retrovie.

FASE BETA

In questo momento, *Warhammer Online* è in fase di beta test. Qualche migliaio di fortunati utenti è in grado di aiutare gli sviluppatori, contribuendo con le proprie idee e segnalazioni riguardanti eventuali problemi all'interno del gioco. Il sito **www.war-europe.com** è il portale ufficiale gestito da GOA, dedicato al nostro continente: cliccando sul pulsante "Beta" potete registrarvi velocemente e candidarvi come tester, oltre a ricevere la ricca newsletter che vi offrirà tante immagini, notizie e informazioni. Gli utenti interessati, a livello globale, hanno superato il mezzo milione, quindi le possibilità di essere selezionati sono relativamente ristrette.

ufficiale. Gli sviluppatori, perfettamente consci di ciò, promettono di aderire il più fedelmente possibile a tutto il materiale presente nei numerosi libri, e alle miniature; non negano, però, la necessità di "smussare" qualcosina, in nome della giocabilità, che deve sempre attestarsi su alti livelli e garantire pieno divertimento a tutti i tipi di utente.

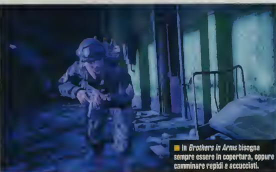
A questo punto, la domanda più insistente che ronza nelle vostre teste sarà sicuramente: quando potremo giocare? Ora come ora, il beta test a numero chiuso è in pieno svolgimento, una fase cruciale in cui i primi fortunati utenti danno il loro importante contributo allo sviluppo, segnalando eventuali problemi e proponendo idee su come migliorare il tutto. GOA è responsabile per l'Europa e gestisce, quindi, anche il sito ufficiale per il nostro continente, **www.war-europe.com**, dove potete registrarvi e sperare in un invito alla beta, insieme a più di mezzo milione di altri appassionati (non trattenete troppo il fiato, quindi). Fin dal principio di questa fase, si sono visti numerosi cambiamenti nelle meccaniche di gioco, come la riscrittura del sistema di abilità e l'aggiunta di torri conquistabili; le opinioni dei tester, dunque, sono tenute in enorme considerazione.

Il successo di *World of Worcroft*, il MMORPG di casa Blizzard acclamato da pubblico e critica, non ha rappresentato un deterrente nello sviluppo di *Worhammer Online*, bensì un incoraggiamento per limare e migliorare le caratteristiche di un genere già fortemente influenzato, in passato, dai ragazzi di Mythic. Se riusciranno nel loro intento è da vedere, ma le premesse sono ottime.

Non correte a prendere ascia e armatura, comunque: il gioco è previsto per la primavera, ma c'è ancora molto lavoro da fare e la data potrebbe slittare di qualche mese.




Le uniformi e l'equipaggiamento dei soldati sono realistici e ricchi di dettagli.


In *Brothers in Arms* bisogna sempre essere in copertura, oppure camminare rapidi e accucciati.

UN SOLO PROIETTILE

Un po' come nel mondo reale, in *Brothers in Arms: Hell's Highway* può bastare un solo proiettile a mettervi fuori uso. Questo perché il gioco è pesantemente centrato sulla tattica e gli sviluppatori vogliono impedire a tutti i costi che i giocatori superino i livelli avanzando come se stessero giocando a *Quake*. L'idea è interessante, ma bisogna vedere se verrà implementata a dovere.




Gli effetti del fuoco sono graficamente spettacolari.

ISTANTANEA SU: BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatore:** Gearbox Software
- **Genere:** FPS Tattico
- **Requisiti di sistema:** CPU 3GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB
- **Internet:** www.hellshighwaygame.com
- **Nei Negozi:** Primavera
- **Perché aspettarlo:** Perché, come i suoi predecessori, unirà l'azione degli FPS a una buona dose di tattica militare, accessibile anche ai principianti.

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

L'unica autostrada per l'inferno che non c'entra con gli AC/DC.

C'È un che di particolare nella serie di *Brothers in Arms* e, una volta tanto, stiamo parlando di qualcosa di positivo.

Nonostante tutti i proiettili, il sangue e la confusione di una guerra, infatti, i titoli di Gearbox riescono sempre a mantenere la testa sulle spalle, proponendo livelli ragionati e ben strutturati e sembrando sempre una mossa avanti rispetto al giocatore. Per esempio, l'inizio di *Hell's Highway* vede la 101esima divisione aerotrasportata apprestarsi ad arrivare a terra, e ci si aspetterebbe che lo facesse con dei paracadute. Abituati ai mille FPS sulla Seconda Guerra Mondiale che abbiamo giocato, ci saremmo immaginati un lancio notturno, con esplosioni in ogni dove e sparatorie furiose sin dal primo istante. E invece no.

La scena si apre con una giornata soleggiata, quasi pacifica, e i soldati sono all'interno di un aliante trainato da un altro aereo, che poi stacca i cavi e lascia che raggiungano silenziosamente la terra. Il tutto, pur sembrando inusuale agli occhi dei più, è estremamente realistico, dato che durante il conflitto questa strategia era molto più comune e sicura. Mentre altri giochi si concentrano sul lato spettacolare e hollywoodiano della vicenda, *Brothers in Arms* tenta di proporre una Storia autentica, riuscendo comunque a renderla emozionante e interessante con alcune piccole licenze poetiche.

> "*HELL'S HIGHWAY* CERCA DI PROPORRE UNA STORIA AUTENTICA"

La trama di *Hell's Highway* è ispirata all'operazione Market Garden, durante cui gli Alleati cercarono di assicurarsi il controllo dei ponti sul Reno sulla Mosa e sul Waal, per penetrare nei Paesi Bassi e nel bacino della Ruhr e concludere la guerra entro il Natale del 1944. È sufficiente aprire un libro di Storia per sapere che i fatti non sono andati come dovevano, e che l'operazione è stata un fallimento. Per questo, il nuovo *Brothers in Arms* sarà più malinconico e triste dei suoi predecessori, e vedrà Matt Baker, il protagonista, lottare con tutte le responsabilità legate alla sua recente promozione. I suoi commilitoni saranno esposti a enormi pericoli, ma grazie alle raffinate meccaniche di squadra tipiche della serie sarà possibile cercare di non perdere nessuno dei propri "fratelli sotto le armi".

La tattica base della fanteria, secondo cui si fa fuoco su un nemico per costringerlo a entrare in copertura, così da attaccarlo poi sui fianchi, sarà ancora una volta l'elemento centrale di *Brothers in Arms*, ma questa volta verrà arricchita dall'opera di due nuovi soldati, uno con un mitragliatore pesante e uno con un bazooka. La loro presenza, insieme a quella del marconista, in grado di chiedere attacchi aerei in particolari momenti, dovrebbe aumentare lo spessore tattico, aggiungendo un pizzico di varietà.

Conoscendo la qualità della serie, non vediamo l'ora di immergerci nelle furiose battaglie di questo terzo episodio.



NULLA SI CREA...

... ma tutto si distrugge. Questa regola vale in *Hell's Highway*, dove i proiettili possono distruggere quasi tutte le fonti di copertura. I normali proiettili passeranno attraverso il legno, mentre i razzi del bazooka faranno piazza pulita di muri e sacchi di sabbia.



ISTANTANEA SU: S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY

- **Casa:** GSC World Publishing
- **Sviluppatore:** GSC Game World
- **Genere:** FPS
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.stalker-game.com
- **Nei Negozi:** Primavera
- **Perché aspettarlo:** Perché si tratta di un restyling definitivo di *Shadow of Chernobyl*, il quale si è dimostrato un gioiello suggestivo, ma grezzo. *Clear Sky* ambisce ad arricchirne forma e contenuti, per restituirci un'esperienza di gioco robusta ed efficace.



Anche in *Clear Sky* viene privilegiata l'esplorazione a piedi; sarà però possibile assoldare qualche "autista" motorizzato.

Clear Sky non richiede l'installazione di *Shadow of Chernobyl*, e non trascurerà chi è in cerca emozioni in single player e/o in multiplayer.

GMC EDUCATIONAL

Una cospicua fetta della cultura sci-fi dell'Est proviene dalla penna di Arkadi e Boris Strugatzki. In ambito videoludico, le opere dei due fratelli russi hanno ispirato il recente wargame a turni *Galactic Assault* (recensito su questo numero), ma la stessa figura dello Stalker deriva dal loro romanzo "Picnic sul ciglio della strada", che sceneggiarono poi per il film del regista Tarkovskij ("Stalker", appunto, rievocato dal gioco in diversi spunti). In inglese, il verbo "to stalk" sta per "inseguire furtivamente". Da lì il sostantivo "stalker", che indica, perlopiù, un "cacciatore in agguato".

S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY

Da una chiacchierata con Oleg Yavorsky, si intravede il prossimo cielo di Chernobyl: Stefano Fragione indaga per noi.

PER INGANNARE L'ATTESA



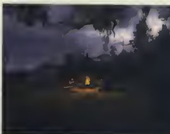
S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL
Mag 07, 7½
Suggeriamo propedeutici "allenamenti" con il primo episodio, specie per chi non l'abbia mai giocato. La patch 1.0004, poi, applica la modalità Freeplay, che ne amplifica decisamente la portata.

DICIAMO la verità: *Shadow of Chernobyl* ci aveva lasciato più rimpianti, che gratificazioni. Sensazione frutto di un prodotto che, probabilmente, tradiva fin troppo i postumi di una gestazione incerta e travagliata.

La realizzazione dell'imminente *Clear Sky*, quindi, non costituisce soltanto una "appendice" fine a se stessa, bensì un progetto di chirurgico "restauro" di *SoC*. Dopo lo Speciale dello scorso ottobre, i migliori agenti di GMC hanno ora intercettato altri umori e rumori da GSC GameWorld.

Il criptico Oleg Yavorsky, senior manager della casa di sviluppo ucraina, non vuota il sacco riguardo le caratteristiche della sua "creatura", tuttora parzialmente blindata; concorda con noi, però, sulla naturale necessità di ricucire le smagliature narrative di *Shadow of Chernobyl* in un background storico più netto: "È il motivo principe che ci ha indotto a puntare su un prequel", spiega, "La Zona è un luogo del tutto singolare: la nostra priorità era di fornire al giocatore maggiore trasparenza e comprensibilità delle vicende intorno a essa, nonché di dare un senso concreto agli aspetti più ambigui dell'universo di *S.T.A.L.K.E.R.*, dal protagonista fino al famigerato Strelok".

D'accordo, ma come la mettiamo con le ingloriose "barriere artificiali" (muri invalicabili, spazi impraticabili) di *Shadow of Chernobyl*, che, di fatto, "irrigidivano" la giocabilità in canali univoci? Yavorsky vuole rassicurarci: "Abbiamo certamente lavorato sulla libertà esplorativa di *Clear Sky* e creato 12 livelli per 20 ore di gioco della campagna base. Alcuni scenari sono più estesi rispetto a quelli di *SoC*, fortemente fotorealistici, così da garantire estrema atmosfera e immersività".
Non possiamo contraddirlo e abbiamo addirittura constatato che molti dei nuovi ambienti, come la città di Limansk, riproducono meticolosamente originali vestigia dell'ex-Unione Sovietica. Una tale accuratezza, però, suona come una minaccia per l'hardware dei nostri PC: "No, affatto. Noi abbiamo assoluta fiducia nelle virtù del PC quale macchina da gioco. L'engine grafico di *S.T.A.L.K.E.R.* (l'X-Ray, N.d.R.) è stato ottimizzato in *Clear Sky* per un rendimento visivo sensazionale, senza che ciò vada a eccessivo discapito della fluidità: è stato rifinito il codice compatibile



AREA RIEPILOGO
TASSO DI SPOILER : ALTO

Il precedente – o dovremmo dire "successivo – capitolo portava sui monitor l'ennesima deflagrazione a Chernobyl, vent'anni dopo la tragedia del 1986. Questa genera un territorio contaminato e desolato, ricettacolo di reietti, fuorilegge, esseri mostruosi e, soprattutto, schiere di mercenari, chiamati Stalker. Il nostro alter ego, detto il Marchiato, viene ritrovato moribondo presso un incidente stradale. Le sue vicissitudini ruotano intorno all'enigmatica "Zona , ma egli è affetto da una completa amnesia, se non per un obiettivo: uccidere un certo Strelok. Missione improbabile, per un semplice motivo: in seguito scopriremo che Strelok è... il personaggio che interpretiamo!



"Armi e corazze nuove, spesso personalizzabili fino a 16 upgrade, e riparabili". Parola del senior manager di GSC, Oleg Yavorsky.

Tornano le livide ambientazioni di *Shadow of Chernobyl*, tuttavia Oleg Yavorsky ci ha promesso effetti di luce più convincenti.

CURIOSITÀ

Oblivion Lost era inizialmente il nome di battesimo del primo *S.T.A.L.K.E.R.* Gli sviluppatori, però lo sostituirono in corsa con *Shadow of Chernobyl* per non suscitare "imbarazzi" con il ben noto concorrente di casa Bethesda.

con le DirectX 9 e abbiamo anche implementato nuovi effetti basati sulle più recenti DX 10".

Tra le potenzialità inespresse di *SoC*, veniva rimproverato un impianto di missioni talvolta sfuggenti e poco incisive, che apportavano uno sterile contributo alla giocabilità. La chiave è nuovamente il sistema A-Life, che governa il complesso di interazioni tra giocatore, Personaggi Non Giocanti e "mondo" circostante. Oleg puntualizza: "A-Life è stato perfezionato e *Clear Sky* beneficerà, stavolta, di una I.A. rinnovata sul piano simulativo. Attendetevi, dunque, non solo una realtà più dinamica e coinvolgente, teatro di fenomeni e scontri indipendenti dalla volontà del giocatore, ma anche vivide ripercussioni della vostra condotta nel gioco. Noterete dei progressi pure nel comportamento offensivo degli avversari, più coerente ed equilibrato. Anche grazie a un oculato lavoro sulle animazioni, i nemici adotteranno una difesa più scaltra: cercheranno coperture, aggireranno ostacoli e, se muniti di granate, le impiegheranno sapientemente".

"UN RESTAURO CHIRURGICO DI *SHADOW OF CHERNOBYL*"

In questa prospettiva, la presenza delle fazioni dovrebbe rivestire una funzione più significativa: "La cosiddetta Guerra tra Fazioni sarà il perno di questo prequel: il giocatore sarà libero di decidere se allearsi o meno all'uno o all'altro clan, ed eseguire dei compiti per essi. Condurre al successo una fazione le porterà prestigio e potere, vale a dire vantaggi materiali per la crescita del protagonista". Con tali premesse, si sentirebbe appagato anche il fan più accanito dei Mod: "GSC Gameworld ha sempre un occhio di riguardo per i modder e la community in generale. È sulla base del supporto degli appassionati e della loro passione che ci industriamo per offrire un titolo cesellato in ogni profilo, e attraverso le loro sollecitazioni abbiamo migliorato le meccaniche di gioco. Come, per esempio, dare più profondità alla ricerca degli Artefatti. Per sensibilizzare il giocatore alla caccia di questi reperti, ne abbiamo diminuito la quantità, ma aumentato l'utilità. Alcuni di essi saranno rari e rintracciabili soltanto mediante l'impiego di uno speciale detector. Inoltre, una nuova interfaccia consentirà l'uso simultaneo del detector in una mano e dell'arma in un'altra".

La carne al fuoco è effettivamente tanta e le future scorribande virtuali a Chernobyl appaiono, ora, davvero stimolanti. Se avevate messo in naftalina la tuta protettiva, iniziate pure a tirarla fuori dall'armadio: con *Cleor Sky* pare che si faccia proprio sul serio, dalle parti della Zona.

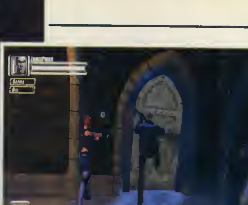


ACRONIMI, CHE PASSIONE!

Cosa si cela dietro la dicitura "S.T.A.L.K.E.R"? Nient'altro che la sigla di Scavengers, Trespassers, Adventurers, Loners, Killers, Explorers, Robbers, ossia sciacalli, trasgressori, avventurieri, solitari, assassini, esploratori e predoni.



Lo stile grafico è molto particolare, con tinte che ricordano il vecchio *No One Lives Forever*.



Un agente apre la porta a calci e gli altri sono pronti a sparare: la coordinazione è fondamentale.



Lo scopo di questa missione è far saltare in aria le colonne, respingendo contemporaneamente gli attacchi avversari.

ISTANTANEA SU: *THE AGENCY*

- **Casa:** SOE
- **Sviluppatore:** Interno
- **Genere:** FPS/MMO
- **Requisiti di sistema:** CPU Dual Core, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB PS 2.0, connessione a Internet
- **Internet:** http://www.station.sony.com/sonyonline/
- **Nei Negozi:** 2008
- **Perché aspettarlo:** Un gioco online a metà fra i MMORPG e gli FPS classici, che potrebbe accontentare gli appassionati di entrambi i mondi. Il puzzle è ancora incompleto, e purtroppo siamo al corrente solo di una parte delle caratteristiche *The Agency*, ma le premesse sembrano molto valide.

UN AGENTE PER OGNI GUSTO

Nell'immaginario comune, l'agente segreto è affascinante, in forma, ben vestito e galante. Nella vita reale, però, è tutto diverso e ci può essere una spia dietro uno scaricatore di porto, un insospettabile uomo d'affari o un normalissimo commesso del supermercato. Anche in *The Agency* è possibile scegliere il proprio alter ego fra una serie di varie "macchiette" molto stereotipate e, proprio per questo, adatte a un videogioco simile. Si passa dall'agente femminile poco muscolosa, ma incredibilmente agile e capace di salti al limite dell'umano, al lento ma distruttivo uomo tutto muscoli, limitato nello schivare i colpi, però in grado di sopportarli a lungo mentre scatena la sua formidabile potenza di fuoco. Ogni giocatore potrà crearsi più di un account per personaggio, riuscendo così a sperimentare vari modi di giocare.

THE AGENCY

Le spie possono agire da silenziosi killer così come da atletici marine: in *The Agency* sta a voi scegliere il vostro ruolo.

IL mondo delle spie è avvolto da un fascino che ha dell'incredibile, merito per lo più delle strepitose interpretazioni del James Bond di Fleming a opera di Sean Connery. Gli appassionati di videogiochi hanno potuto godere, qualche anno fa, anche di un eccellente titolo a tema spionistico, *No One Lives Forever*, che riprendeva tutti i cliché del genere infarcendoli di umorismo e proponendo una versione in gonnella dell'agente 007.

Da qualche anno a questa parte, però, gli sviluppatori si concentrano su altri personaggi, passando dai muscolosi marine calvi ai serissimi infiltrati in stile Sam Fisher, lasciando a bocca asciutta gli appassionati del mondo delle spie eleganti e capaci di assumere qualsiasi ruolo e aspetto.

SOE, invece, sembra credere ancora in questo genere, tanto da dedicare un suo nuovo titolo allo spionaggio "vecchio stile". Si tratta di *The Agency*, un gioco esclusivamente online che si presenta in maniera particolarmente originale, riprendendo in parte lo stile colorato e scanzonato dei *NOLF*, ma cucendolo addosso a un'avventura da vivere interamente in Rete. L'esperimento è particolare, dal momento che pur essendo un MMOG (Massive Multiplayer Online Game), l'approccio è decisamente differente da quello di un *World of Warcraft* (tanto per citare il più noto): basta iniziare a giocarlo, infatti, per rendersi conto che è più simile a uno sparatutto tradizionale in single player. Non bisognerà perdere nottate per cacciare conigli, prima di avere quel minimo di esperienza necessaria per un mostro serio, ma si inizierà subito con missioni vere e proprie, magari relativamente semplici, ma certo non banali e ripetitive.

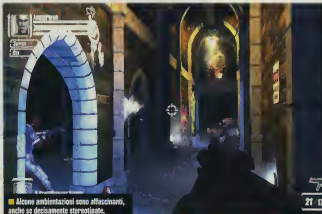
Tali missioni possono essere affrontate in solitudine o, volendo, in cooperativa, e queste ultime ricopriranno un ruolo decisamente più importante nelle fasi avanzate, quando un numero variabile di giocatori dovrà coordinare le proprie differenti capacità per portare a termine i compiti più ardui. Potrebbe capitare, per esempio, di dover seguire (ovviamente non visti) un individuo sino alla sua base, e in tal caso la tattica migliore sarà quella di far appostare gli agenti in varie zone della mappa, in modo da tenere sempre d'occhio l'obiettivo senza rischiare troppo nel seguirne i passi con un solo personaggio.

Una volta raggiunto l'obiettivo, la partita "stealth" si trasformerà in una sorta di FPS in cooperativa, dove le abilità di ogni agente si riveleranno fondamentali per vincere le battaglie: alcuni giocatori potranno essere specializzati nel combattimento duro e puro, sparando senza posa, mentre altri si dimostreranno più abili nel curare i feriti o a "piantare" dei nuovi punti di respawn, per far apparire il più vicino possibile i compagni deceduti.



CHEMIN DE FER

The Agency non è solo sparare e spiare: tutti i migliori agenti segreti hanno bisogno di relax e, in certi casi, i casinò sono i posti migliori per conciliare qualche istante di riposo con la possibilità di incontrare insospettabili informatori. In ogni momento, potrete quindi decidere di abbandonare l'azione per passare ad attività più rilassanti, ma non meno competitive, migliorando la mira al poligono di tiro, allenandovi al combattimento, ma anche e soprattutto sedendovi davanti ai verdi tavoli da gioco: che ci sia anche la possibilità di sfidare i novelli 007 a Chemin de Fer?



Alcune ambientazioni sono affascinanti, anche se decisamente stereotipate.



Anche se arriverete a livelli altissimi, fate sempre attenzione: un colpo in testa rimarrà letale.

IL SEGRETO È DELEGARE

Anche i migliori non sono in grado di fare tutto, non fosse altro perché nessuno ha il dono dell'ubiquità. Di conseguenza, è spesso necessario delegare parte del lavoro a terzi, e *The Agency* non fa eccezione: potrete infatti "assumere" dei collaboratori gestiti dal computer che si occuperanno di gestire vari aspetti, come trovare le missioni più adeguate all'esperienza del giocatore o ricercare vari tipi di operazioni. L'aspetto più interessante è che, volendo, sarà possibile rimanere sempre in contatto con questi bot, tramite e-mail o addirittura SMS.

Siamo rimasti molto incuriositi dalla modalità di avanzamento dell'alter ego, che, al contrario di quanto visto fino a ora, non si basa sull'ormai noto sistema di skill che crescono nel tempo. Il giocatore, infatti, migliorerà il proprio personaggio acquisendo punti ricerca, che permetteranno di ottenere nuove armi o gadget tecnologici, oppure guadagnando nuovi abiti e – soprattutto – nuovi membri dell'agenzia (scienziati, informatori e via dicendo). Ovviamente, con il tempo miglioreranno in qualche maniera anche la resistenza ai proiettili, la precisione dei colpi e via dicendo, ma un personaggio di altissimo livello potrà essere fatto fuori con un colpo alla testa anche da un neofita, eliminando – almeno teoricamente – quel "classismo" tipico dei MMORPG, che crea un enorme vuoto fra i giocatori veterani e i nuovi arrivati.

The Agency sembra quindi molto interessante come esperimento, anche se alcuni aspetti fondamentali sono tuttora poco chiari . I programmatori, per esempio, non hanno deciso nei dettagli come gestire la "morte" dei personaggi, che è uno dei punti cardine in questo tipo di giochi, soprattutto nel caso delle guerre PVP (giocatori contro giocatori). Anche la gestione delle aree PVP, effettivamente, non è stata studiata nei dettagli, quindi non è disponibile alcun dettaglio a riguardo.

"SI INIZIERÀ SUBITO CON MISSIONI VERE E PROPRIE, SENZA PASSARE ORE AD AMMAZZARE CONIGLI"

Di certo, possiamo dire che le missioni in cooperativa contro i personaggi gestiti dal computer sembrano piuttosto stimolanti e varie, e passano dai semplici appostamenti/inseguimenti, a più adrenalinici scontri di massa, durante i quali verrano premiati i giocatori più abili con mouse e tastiera. Tecnicamente, infine, siamo rimasti soddisfatti da *The Agency*, che pur riprendendo i colori forti e accesi del mai dimenticato *NOLF*, aggiunge un dettaglio notevole ai poligoni e alle texture, che mostravano tutto il loro splendore nell'enorme schermo usato per la presentazione. Per ora, possiamo limitarci a dire che le impressioni sono buone e che questo titolo di SOE ha del potenziale: se tutto verrà curato a dovere, potremmo trovarci fra le mani un gioco innovativo, che miscela l'immediatezza degli FPS allo spessore dei MMO.

Gli sviluppatori ci sono apparsi entusiasti all'idea di lavorare a *The Agency*: un dettaglio non sempre da dare per scontato. Che sia un segnale di buon auspicio per la qualità del prodotto finale?



ISTANTANEA SU:
LOST EMPIRE IMMORTALS

- **Casa:** Paradox Software
- **Sviluppatore:** Pollux Gamelabs
- **Genere:** Strategia spaziale a turni
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,2GHz, 512MB RAM, scheda 3D 64 MB
- **Internet:** www.paradoxplaza.com
- **Nel Negozi:** Primavera
- **Perché aspettarlo:** Gli strategici a turni spaziali, a prescindere dalla loro qualità, sono spesso caratterizzati da una complessità non invidiabile, che può intimidire il neofita. Paradox pare decisa a produrre un gioco più accessibile, senza per questo rinunciare alla profondità strategica – e con l'aggiunta di galassie da esplorare e conquistare davvero immense.

Le mappe di *Lost Empires* sono tra le più vaste mai viste in un gioco di strategia spaziale.



Talvolta, i nostri esploratori si imbattono in "siti archeologici" la cui scoperta può dare vari benefici.

LA "FAMIGLIA" VUOLE TE

Ogni tanto, alcuni curiosi personaggi alieni contatteranno la nostra civiltà offrendoci missioni speciali, la cui difficoltà potrà variare dalla richiesta di "650 unità minerarie" a favore di una popolazione minore bisognosa d'aiuto, a quella di ricercare tecnologie specifiche per loro (anche se, magari, inutili per la strategia che stiamo perseguendo). Tali "richieste" saranno sempre accompagnate da minacce più o meno vaghe nel caso decidessimo di non soddisfarle. Chi siano questi misteriosi individui, e se davvero avranno alle proprie spalle un'organizzazione abbastanza potente da impensierirci, potremo scoprirlo solo giocando alla versione finale del gioco.



LOST EMPIRE IMMORTALS

Un nuovo strategico di Paradox si getta alla conquista dello spazio.

SCIENZA E FANTASCIENZA

Come in ogni gioco di conquista della galassia che si rispetti, anche in *Lost Empire – Immortals* la nostra razza inizia agli "albori dell'era spaziale" e deve profondere fondi e sforzi nella ricerca scientifica per aumentare le proprie potenzialità e farsi strada nell'universo.
Il gioco prevede 11 diversi campi di ricerca in cui investire, con oltre 150 scoperte a disposizione. Al momento, però, non sappiamo ancora se razze diverse avranno "alberi tecnologici" specializzati, come invece accadrà per i popoli di *Twilight of the Armor* di Stardock.

QUESTO 2008 si sta rivelando un anno interessante per gli appassionati di giochi strategici a turni spaziali. Mentre da Stardock attendiamo con impazienza *Sins of o Solor Empire* e la mega-espansione per l'ottimo *Golactic Civilizations II* intitolata *Twilight of the Arnor*, Paradox e Pollux Gamelabs entrano a loro volta nell'arena con *Lost Empire – Immortols*.

Lost Empire è basato sulla classica struttura dei titoli che pongono il giocatore a capo di un impero intergalattico. Partendo da un singolo sistema stellare, l'aspirante sovrano del cosmo deve gestirne l'economia e la ricerca scientifica, costruire astronavi con cui esplorare e colonizzare sistemi stellari, e, una volta avvenuto l'incontro con altre razze, condurre con loro relazioni diplomatiche o affrontare le eventuali guerre – il tutto con l'obiettivo di divenire l'unico dominatore della galassia.
In *Immortols*, tali galassie sono tra

"LE GALASSIE POSSONO CONTARE FINO A 5.000 STELLE DIVERSE"

le più vaste mai viste in un gioco di strategia spaziale e possono contare fino a 5.000 stelle diverse, con sei razze principali e ventotto "minori" (ovvero che, in base alle diverse politiche, possono diventare alleate o partner commerciali dei popoli più importanti, essere "assimilate" o spazzate via).

Paradox, in ogni caso, garantisce che il giocatore verrà assistito da una "Intelligenza Artificiale gestionale" che gli consentirà di concentrarsi sulla conduzione generale dell'impero, senza essere distratto da troppi problemi di microgestione.

Le razze principali sono ulteriormente personalizzabili modificandone particolari attributi, e ciò garantisce che alle partite in multiplayer possano partecipare fino a dieci contendenti senza che due di loro gestiscano popoli identici.

Quando due flotte nemiche si incontrano, le battaglie risultanti possono essere seguite su una mappa speciale in 3D che mostra cosa è accaduto; tali osservazioni sono importanti, perché il giocatore ha modo di personalizzare la costruzione dei propri vascelli da guerra (armi, difese, propulsione, eccetera), modificando di conseguenza i modelli successivi in base a cosa ha funzionato e cosa no.

Lost Empire – Immortols sembra, per ora, una versione di *Goloctic Civilizotions II* i cui aspetti "tattici" sono stati semplificati a favore di uno sguardo più vasto al panorama galattico.

Se davvero l'impero di Stardock verrà minacciato dagli "Imperi Perduti" lo scopriremo nel corso della primavera, quando il gioco arriverà sugli scaffali.



GLI ZOMB ARRIVAN



...I STANNO ...DO SU PC!

Stanno arrivando! Una vera orda di zombi consumerà il vostro tempo libero (meglio quello che il cervello, no?), ma non preoccupatevi: i pochi redattori di GMC rimasti incontaminati hanno preparato uno speciale che vi avvisa del disastro imminente. Solo voi riuscirete a sopravvivere all'apocalisse.

QUANDO non ci sarà più posto all'Inferno, i morti usciranno dalle loro tombe e inizieranno a marciare per le nostre città, contagiando e trasformando tutti gli esseri senzienti.

I lettori di GMC, però, sapranno cosa li aspetta con largo anticipo, grazie all'esclusiva anteprima di *Left 4 Dead*, che abbiamo visto e giocato. Dopodiché, potranno angosciarsi con le pagine dedicate a *They Hunger: Lost Souls*, con immagini e notizie solo per loro. E l'abbuffata da Non Morto continua sulle spiagge di *Dead Island*, negli abissi spaziali di *Dead Space* e per le vie metropolitane di *Alone in the Dark*. Girate la pagina, e preparatevi al peggio!



Genere: FPS Online **Sviluppatore:** Valve/Turtle Rock **Casa** Valve **Internet:** www.l4d.com **Uscita prevista:** Autunno 2008

LEFT 4 DEAD

Quando si gioca dalla parte degli zombi.

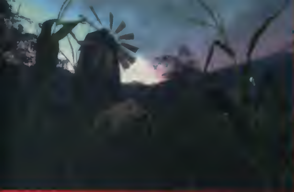
L'obiettivo degli sviluppatori di *Left 4 Dead* è uno solo: far vivere ai giocatori il brivido della "caduta della civiltà", mettendoli nei panni di cittadini inermi e impreparati, in mezzo al caos dovuto alla mancanza di comunicazioni e contatti con il mondo "sano".

Questo è il "feeling" che Valve intende ricreare nell'esperienza online di *Left 4 Dead*, in cui quattro giocatori dovranno vedersela con orde apparentemente infinite di zombi senza pietà, ma con molto appetito. Be', in realtà si tratta di esseri umani trasformati in belve assetate di sangue e cannibali da un morbo non meglio identificato, ma la sostanza non cambia. I quattro personaggi "umani" del gioco sono identici tra loro, fuorché nell'aspetto esteriore: c'è l'uomo "qualunque", la bella ragazzina che finora si è preoccupata solo di abbinare scarpette e smalto per le unghie, un enorme biker e, infine, l'immancabile ex militare.

Tuttavia, il loro armamentario sarà standard e identico: ognuno avrà un medikit e potrà poi scegliere tra una granata o una molotov, e tra il fucile a pompa e il mitragliatore. Non si tratta di un inventario apocalittico per varietà, nemmeno sapendo che è consentito espanderlo con fucili da caccia e d'assalto che troverete nei livelli avanzati. Niente Gravity Gun né fuciloni alieni – ma cosa pretendete, da un survival horror online?

Quando giocherete a *Left 4 Dead*, infatti, dovrete affrontare delle "campagne" ambientate in uno dei quattro livelli – finora, abbiamo visto un'ambientazione rurale e una cittadina. Ogni campagna, poi, sarà divisa in cinque mappe più piccole, che scandiranno la corsa verso la salvezza dello sparuto gruppo di sopravvissuti.

Dalla parte di questi ultimi, dovrete tentare in tutti i modi di collaborare fra voi, cercando di aiutarvi in ogni




La velocità uccide. Ma lo fanno anche gli zombi.






Quattro umani contro cinquanta zombi.

LA SQUADRA DEI SOPRAVVISSUTI

Ecco la squadra dei superstiti all'epidemia zombificante: la ragazza acqua e sapone, il biker, il reduce e l'uomo qualunque. A difenderli dalle orde di mangia-cervelli, poche armi e qualche granata.



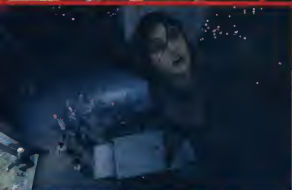
frangente e, soprattutto, di rimanere uniti. Chi tenterà di giocare come "lupo solitario" verrà spazzato via in pochi istanti dall'orda zombi, che identificherà quasi magicamente – ma su questo torneremo più avanti – i superstiti rimasti separati dal gruppo.

Ogni livello è diviso in zone "calde", dove gli zombi attaccano incessantemente, e zone "tranquille", in cui è relativamente sicuro fermarsi per tirare un sospiro, curarsi e ricaricare le armi. Dato che, molto spesso, gli zombi sono in grado di "immobilizzare" i giocatori umani, parte del gioco consiste anche nel salvare i sopravvissuti colpiti dai malefici mostri, a ulteriore dimostrazione che il gioco di squadra sarà importantissimo.

Lo stesso vale per l'altra "squadra": i giocatori che si uniranno alla fazione zombi saranno spinti a giocare in team, aiutandosi l'un l'altro con i loro "poteri". E dobbiamo ammettere che vestire i panni degli zombi sembra molto interessante e divertente! Innanzitutto, ci sono gli zombi "ordinari", una marea travolgente di esseri senza cervello, ma con un grande appetito per la materia cerebrale, che vengono scatenati dal "Regista" del gioco. Il Regista altri non è che una potente Intelligenza Artificiale, che cerca di trovare i punti deboli nella tattica di gioco dei sopravvissuti, di demoralizzarli e di terrorizzarli in tutti i modi. Per esempio, anche se non apparirà mai uno zombi dal nulla davanti a un giocatore umano, esistono centinaia di punti di "rinascita" (negli altri FPS online sono i punti di respawn), che permetteranno al Regista di piazzare un paio di zombi proprio dietro al giocatore che avrà deciso di fermarsi da solo a cecchinare, oppure che starà tentando di raggiungere uno dei suoi compagni rimasti immobilizzati.

Il risultato, secondo Valve, è quello di creare una sensazione molto simile ai film horror [illegible] 8



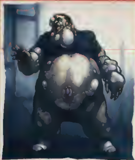




Il compito dei giocatori del team "zombi" sarà soprattutto quello di creare caos e confusione.

Il TEAM ZOMBI

Il team degli zombi è molto più diversificato, con ben 5 classi diverse, dal "Cacciatore" – che può attaccare fisicamente gli umani, alla "Strega" – in grado di lanciare delle vere "maledizioni" sull'area.





I giocatori umani dovranno aiutarsi l'un l'altro: nessuno deve rimanere indietro!

Giorni", in cui i sopravvissuti devono fare i conti con zombi senza cervello, ma con molta intuizione!

Il compito del Regista sarà molto complesso, e speriamo riesca davvero a mantenere tutte le promesse: dovrà orchestrare un'esperienza terrificante e cinematica, che abbia il ritmo e l'azione del miglior film di zombi mai visto. Sarà suo compito non solo creare una situazione dinamica, ma anche inserirla in un contesto multiplayer che dovrà cambiare a ogni partita in modo da non essere prevedibile e avere il sapore di "già visto".

I giocatori "zombi" verranno inseriti nel contesto del Regista, che deciderà quando potranno essere "rilasciati". Nella versione di *Left 4 Dead* che abbiamo provato, i giocatori umani dalla parte degli zombi potevano vedere le silhouette di quelli "umani" attraverso le pareti, e il loro percorso più probabile veniva indicato da una specie di traccia luminosa sulla mappa, ovviamente per loro invisibile. Nel livello, erano presenti delle "linee di attivazione": quando i sopravvissuti le superavano, il Regista decideva che era il momento di bersagliarli con i suoi 50 zombi controllati dal PC, e che i giocatori umani "zombi" potevano apparire realmente nella mappa e attaccare i loro nemici.

Se deciderete di giocare dalla parte dei "cattivi", difatti, non impersonerete un lento zombi nel suo cammino verso il cervello di un sopravvissuto o – molto più verosimilmente – verso un proiettile diretto alla propria testa vuota. Esistono ben cinque classi di zombi "speciali" che, al contrario degli scampati al virus, hanno abilità ben differenti. Il "Cacciatore", per esempio, è in grado di tendere imboscate contro il gruppo di sopravvissuti e balzare loro addosso, specie quando non se lo aspettano! Il "Creatore di fumo" ("Smoker")





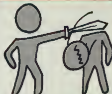
Al momento della sua uscita, *Left 4 Dead* dovrebbe disporre di quattro "campagne" da cinque livelli.









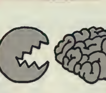












Direttamente dalla Aperture di *Portal*, abbiamo ottenuto questo cartello su "come comportarsi in caso di zombi".

può rilasciare una nube di densa nebbia che rende i giocatori umani praticamente ciechi, e può acchiapparli con una lingua da 10 metri!

La "Strega" ("Witch") è invece capace di creare delle "zone di disperazione", dove le armi dei giocatori non funzionano, costringendoli a fuggire in un'area più sicura – questa abilità, per il momento, funziona solo se i giocatori umani aprono il fuoco verso la strega.

Chiude la rassegna il "Ciccione", una gigantesca palla di gas esplosivo zombi che è in grado di, ehm, *vomitare* una sostanza attrai-zombi sui giocatori umani. Queste cinque classi, unite a idee piuttosto interessanti quali il Regista, o a "scale speciali" utilizzabili solo dagli zombi, rende la fazione dei mostri senza cervello sicuramente più interessante. Per esempio, è possibile creare delle tattiche evolute, in cui lo Smoker crea una nuvola al centro di un campo di grano, facendo sì che i giocatori umani inizino a sparare senza posa verso il "nero" invisibile. La Strega si piazza esattamente lì in mezzo e, in pochi istanti, l'area diventa off-limits per i sopravvissuti, che scappano esattamente verso il Cacciatore, pronto a balzare contro il più debole del gruppo.

Naturalmente, il tutto funziona se le due squadre giocano unite e compatte... un po' come in *CounterStrike* o *Day of Defeat*. Inoltre, dovremo verificare se il Regista, l'ambiziosa I.A. del gioco che fa un po' da "Dungeon Master" di *Left 4 Dead*, sarà in grado [illegible] creare situazioni [illegible] le comunità di g[illegible] o [illegible] hanno dimos[illegible] propno [illegible] *CounterStrike*, hanno la tend[illegible] imparare a mem[illegible] os[illegible] di angoli, cost[illegible] g[illegible] [illegible]ia dicendo, e [illegible]

Genere: FPS Sviluppatore: Black Widow Games Casa: Steam Internet: www.blackwidowgames Uscita prevista: 2008

THEY HUNGER: LOST SOULS

L'horror formato Mod.

LA storia di *They Hunger* è piuttosto peculiare. Originariamente, era un Mod per il primo *Half-Life*, creato da un gruppo di appassionati con il supporto della rivista americana "PCGamer". Oggi, grazie al creatore dell'originale Neil Manke e alla sua software house Black Widow Games, *They Hunger* si appresta a diventare un gioco a sé stante, che utilizzerà il motore grafico di *Half-Life 2*, il Source.

Anche solo dalle immagini pubblicate in queste pagine, noterete la prima novità del nuovo *They Hunger*: niente HUD, né alcun tipo di interfaccia. Per scoprire il vostro stato di salute, dovrete visualizzare una specie di orologio-biometro, che invece delle ore indicherà i vostri "punti vita". Anche le armi non avranno alcun aiuto, né sotto forma di mirino (dovrete utilizzare il classico "iron sight", ovvero la visione attraverso il mirino dell'arma stessa), né di indicatori di munizioni. Per scoprire se avrete ancora qualche proiettile nella 9 mm, dovrete estrarre il caricatore della pistola, perdendo istanti preziosi.

Un'altra idea, solo ottima, del team di sviluppo, è quella di aver previsto l'uscita di un "prequel" del gioco, denominato *Episode Zero: Prelude*, che verrà pubblicato prima dell'arrivo





L'esperienza di *They Hunger* sarà single player. Tanti zombi, un solo essere umano.

GIOCHI DI ZOMBI GRATUITI

Massacrare gli zombi può non costarvi un centesimo. Esistono decine di siti internet che dispongono di centinaia di giochi flash o shareware gratuiti. Come per esempio:

Kill the Zombie
www.killthezombies.com
Una vera orda di giochi, dagli sparatutto al GdR, che hanno per tema gli zombi. E chi cerca di farli fuori.

Urban Dead
www.urbandead.com
Un gioco online che, sfruttando il vostro navigatore internet, vi farà entrare nel mondo degli zombi, come sopravvissuti o come infetti.

Zombie Games
www.zombiegames.com
Probabilmente, il sito con la maggior densità di giochi sugli zombi in tutta la Grande Rete.





La stazione radio del *They Hunger* originale (a sinistra) e quella del nuovo *Lost Souls* (a destra). I progressi del motore grafico sono evidenti.

di *Lost Souls* nei negozi o su Steam. *Episode Zero* sarà la giusta introduzione al gioco completo, e ingolosirà il pubblico al punto giusto. La prima parte di questo episodio – contenente circa cinque ore di divertimento in salsa zombi – sarà ispirata alle vicende del *They Hunger* originale, ma chi ha giocato al Mod per *HL*, sarà contento di scoprire che *Lost Souls* sarà un gioco single player totalmente nuovo, con mostruose creature inedite e, ovviamente, molto più potenti.
Episode Zero inizierà con i notiziari della famosa stazione radio del Mod originale, con il giocatore nell'auto e con la sequenza dell'incidente che lo fa arrivare in un'area inesplorata e piena di mostri.

Lo stesso Neil Manke ci ha rivelato che i due giochi, *Episode Zero* e *Lost Souls*, sono stati sviluppati in parallelo, dato che "sfruttano" la stessa ambientazione e molte locazioni simili, se non addirittura identiche. "Lavorare su entrambi i titoli in contemporanea era l'unico modo per assicurare la giusta coerenza tra i due prodotti finiti, e far sì che i livelli progettati per *Episode Zero* conducessero nel modo giusto a quelli di *Lost Souls*".

D'altra parte, mentre la maggior parte dei team di sviluppo comprende facilmente oltre 30 persone, Black Widow Games è riuscita rimanere entro il limite dei 10 artisti/programmatori, peraltro gli stessi dall'inizio della loro avventura.

"Le nostre esperienze passate nello sviluppo di Mod per *Half-Life* ci hanno insegnato come essere efficienti sfruttando un team molto piccolo" dice Neil Manke, "e ci hanno dato confe ito dimestichezza con gli strumenti messi a disposizione da Valve".



Questa isola è diventata un paradiso per chi non ha cervello e si ciba di carne umana.



Per sopravvivere, dovrete utilizzare ogni oggetto disponibile sull'isola.

Genere: Survival Horror **Sviluppatore:** Techland **Casa:** N.D. **Internet:** www.deadislandgame.com **Uscita:** 2008

DEAD ISLAND

Da Techland, gli zombi sfiziosi fino all'ultimo morso!

IN *Dead Island*, verrete catapultati in un paradiso tropicale brulicante di zombi e dovrete utilizzare la materia grigia e il mondo attorno a voi per riuscire a fuggire dalle loro grinfie.

Abbiamo scambiato quattro chiacchiere con il producer del gioco, Adrian Ciszewski, per scoprire le migliori qualità di questo mostruoso titolo: "*Dead Island* è un gioco non lineare, in cui potrete girovagare per le diverse ambientazioni anche dopo aver completato la missione" principale. Il vostro compito sarà quello di sopravvivere, ma anche di salvare il maggior numero possibile di civili: sulla base di chi riuscirà a cavarsela nei primi livelli, [illegible] diverse missioni secondarie nelle sezioni avanzate del gioco. Sull'isola, saranno presenti diverse fazioni e aiutandone una, potreste inimicarvene un'altra. Quello che il giocatore deciderà di fare, con chi e come parlerà, e chi deciderà di aiutare saranno tutte variabili che avranno un impatto significativo sullo sviluppo della partita".

Per quanto riguarda le armi, il sistema fisico del gioco permette di utilizzare ogni genere di oggetto, tra cui bastoni, mazze da baseball, coltelli e machete. Inoltre, si metteranno le mani su dell'equipaggiamento molto speciale, come per esempio fucili subacquei, pistole a chiodi e motoseghe. Ci ha rivelato Ciszewski: "Sarà anche possibile combattere in corpo a corpo e, in effetti, stiamo dedicando parecchio tempo a questo aspetto del gioco. Avrete a disposizione una vasta gamma di mosse, molte delle quali impiegheranno le armi specifiche di cui disporrete in quel momento". Saranno accessibili anche delle "fatality" particolarmente splatter con cui il giocatore potrà uccidere gli zombi definitivamente, come per esempio inchiodare un nemico a una porta.

L'Intelligenza Artificiale di *Dead Island* è molto elaborata: se gli zombi agiranno da veri decerebrati, gli umani invece reagiranno in modo molto verosimile. Sempre secondo Adrian Ciszewski: "L'intelligenza Artificiale è stata studiata per simulare il comportamento umano davanti a una situazione fuori dall'ordinario, in cui regna il caos. Per esempio, se degli zombi irromperanno in un campo di sopravvissuti, alcuni di questi fuggiranno in preda al panico, mentre altri, i più forti e determinati, tenteranno di opporsi al nemico Non Morto, difendendo i punti strategici".

Un aspetto di cui Adrian è particolarmente soddisfatto è il sistema di danni degli zombi: "Esistono tre livelli di danno: pelle, muscoli e ossa. Potrete lacerare la pelle, oppure, secondo l'arma, devastare le ossa e i tessuti interni. Vedrete le ferite esattamente dove le produrrete con le vostre armi". Mostruoso!

Genere: Survival Horror **Sviluppatore:** Eden Games **Casa:** Atari **Internet:** www.atari.com **Uscita:** Primavera 2008

ALONE IN THE DARK

Per niente soli, ma nel buio più buio!

È piuttosto difficile, per un cittadino "normale", notare uno zombi quando questi non è intento a cibarsi del cervello di qualche essere umano.

Possiamo testimoniare che molta gente ha lo stesso colorito e aspetto, nonché la medesima capacità di dialogo, di uno zombi senza cervello. Abbiamo quindi chiesto aiuto a Nour Polloni, producer di *Alone in the Dark* e persona informata dei fatti in materia di zombi e mostri vari: "Nel nostro gioco, il pericolo può apparire letteralmente dal nulla e in modi a dir poco sorprendenti. Questa immagine dimostra ciò che succede a un essere umano quando cade vittima degli insidiosi attacchi dei Non Morti, e diventa lui stesso una creatura vile e repellente, animata da un'insaziabile fame di carne umana viva. La loro sofferenza e la loro rabbia è soprannaturale, e quello che hanno perso in capacità comunicativa, lo guadagnano in termini di forza e tenacia. Infatti, sono in grado di sferrare colpi molto potenti. I loro sensi, resi più acuti dal contagio, fanno sì che sia quasi impossibile sfuggire alla loro attenzione, e negli angoli più bui basta un tenue rumore per essere notati. Edward Carnby, il protagonista di *Alone in the Dark*, è fortunato in quanto mancano quasi totalmente di una vera intelligenza, altrimenti non avrebbe speranze".

Qui a GMC abbiamo un solo consiglio, in caso di incontro con uno zombi: sparate prima, chiedete poi. Per prepararvi ancora meglio, poi, troverete il video di *Alone in the Dark* sul DVD demo allegato all'omonima versione della rivista.



Genere: Survival Horror **Sviluppatore:** EA **Casa:** EA **Internet:** www.deadspacegame.com **Uscita:** Fine 200

DEAD SPACE

Là, dove si può urlare anche nello spazio...

NEI panni fantascientifici e ipertecnologici di Isaac Clarke, dovrete entrare nelle viscere di un'astronave semplicemente gigantesca, la USG Ishimura, e scoprire il mistero che la circonda.

Purtroppo, non si tratta di un problema alle telecomunicazioni, ma di un'orda di alieni e di zombi che ha deciso di trasformare la nave in un'enorme casa degli orrori. Ispirato chiaramente a film come "Alien", "Punto di non ritorno" o "La Cosa", *Dead Space* vi metterà a contatto con i necromorph, alieni in grado di trasformare i cadaveri umani in zombi senza pietà e senza volontà. Scoprire quali siano i punti deboli di ogni "tipo" di nemico sarà fondamentale, visto il vostro scarso equipaggiamento.

Dead Space sarà simile al mitico *System Shock 2*? Lo speriamo dal profondo del cuore. E anche se, tecnicamente, i nemici che incontrerete non saranno zombi... be', il vecchio adagio lo conoscete anche voi. Se cammina come uno zombi, grugnisce come uno zombi e infetta come uno zombi, è uno zombi. Sparategli in testa.


Isaac Clarke dovrà cavarsela solo con una pistola da ingegnere.

POPCAP E GLI ZOMBI

Anche se non ha ancora un titolo ufficiale, Popcap sta producendo la versione "per tutti" di un gioco zombi. Vera maestra del genere "casual game", Popcap promette un'esperienza da lasciarci il cervello – e visto il suo pedigree di titoli a base di enigmi e puzzle di ogni tipo, siamo sicuri che anche questa volta sarà un bel "giochino". D'altra parte, ai ragazzi di Popcap dobbiamo *Peggle*.



Genere: **Avventura** Sviluppatore: **Frogwares** Casa: **N.D.** Uscita: **2008**

DRACULA: ORIGINS



Il conte Dracula è un vampiro assetato di sangue, non un divoratore di cervelli, giusto? Vero, ma in occasione di questa avventura ha deciso di "associarsi" con gli zombi di basso rango. Giocando a *Dracula: Origins*, scoprirete come il nobile transilvano si sia unito alle schiere dei Non Morti dopo il suicidio della sua dolce metà. Nei panni del professore Van Helsing, che di professione uccide vampiri e Non Morti in genere, dovrete fermare Dracula prima che trovi un misterioso manoscritto che gli permetterebbe di far riemergere dalle tombe i morti di tutti i tempi. Lo sviluppatore FrogWares ha dimostrato di sapersela cavare in questo genere con *Sherlock Holmes: Il Risveglio della Divinità*, quindi ci aspettiamo grandi cose da *Dracula: Origins*.

Genere: **FPS** Sviluppatore: **The Farm 51** Casa: **1C** Uscita: **2008**

NECROVISION



In *Necrovision*, i soldati della prima guerra mondiale non devono vedersela solo con i crucchi. Durante le terribili battaglie, trincea dopo trincea, appaiono anche Non Morti, vampiri e demoni che fanno di tutto per squartare e cibarsi dei soldati dell'Intesa. Questo sparatutto in prima persona, in fase di realizzazione da parte di The Farm 51 (sviluppatore polacco), sfrutterà una versione raffinata del motore di *Painkiller*, con cui *Necrovision* spartirà la passione per i livelli pieni di mostri e di azione senza pausa.

Genere: **Avventura** Sviluppatore: **John Green** Casa: **Pinhead Games** Uscita: **2008**

NEARLY DEPARTED



Ispirata ai classici del genere punta e clicca come *Curse of Monkey Island* o *Day of the Tentacle*, *Nearly Departed* è un'avventura semplice e divertente. Vestirete i panni di una persona appena emersa dalla propria tomba: presto realizzerete di essere – a tutti gli effetti – uno zombi, ma non ricorderete né chi eravate prima della tragica dipartita, né cosa sia successo. Non volendo vivere per l'eternità cibandovi del cervello delle vostre povere vittime, deciderete di svelare il mistero della vostra dannazione.

Genere: **Survival Horror** Sviluppatore: **Polycount** Casa: **N.D.** Uscita: **2008**

DEAD WAKE



I programmatori di questo gioco non devono aver paura degli zombi, ma dei loro fani *Dead Wake*, infatti, è un survival horror/FPS in cui gli sviluppatori chiedono esplicitamente, a chi gioca alle varie versioni del titolo, di suggerire critiche e idee per migliorarlo. "I giocatori hanno le idee migliori, quindi perché non chiedere a loro come sia preferibile realizzare il nostro gioco?", dice Juuso Hietalathi di Polycount. "*Dead Wake* è stato pensato per i giocatori, quindi perché non chiedere subito cosa ne pensano delle nostre idee?". Ottima trovata, anche se ha del paurosol

LA STORIA DEGLI ZOMBI



Zombi – 1990



Horror Zombies from the Crypt – 1990



Isle of the Dead – 1993



Blood – 1997



Resident Evil – 1997



Flesh Feast – 1998

LORO VENGONO DALLE CONSOLE!

Rapporti non confermati indicano che questi giochi mostruosi stanno dirigendosi verso i nostri PC!

Genere: **Survival Horror** Sviluppatore: **Capcom** Casa: **Capcom** Internet: **www.residentevil.com** Uscita: **2009**

RESIDENT EVIL 5

All'E3 dell'anno scorso, Capcom ha catturato l'attenzione di tutti i fan degli zombi con un trailer a dir poco sconvolgente della sua nuova creatura, l'ultimo capitolo della celebre saga di survival horror che - fortunatamente - non muore mai.

Sono trascorsi quasi dieci anni dagli eventi narrati in *Resident Evil 4*, e l'infezione mortale pare essersi diffusa attraverso l'oceano, in Africa. Chris Redfield, uno degli eroi del *Resident Evil* originale, torna in prima linea per combattere contro le orde di zombi e i loro terribili machete.

Sebbene *Resident Evil 5* non sia ancora confermato per PC, il fatto che il quarto capitolo sia arrivato sui nostri computer (pur non con risultati esaltanti) ci lascia ben sperare. Un altro fatto piuttosto incoraggiante è che questo nuovo *Resident Evil* venga prodotto da Jun Takeuchi, lo stesso che ha realizzato *Lost Planet* e ne ha curato l'incarnazione su computer, arricchita da una splendida modalità DX 10 - possiamo solo sperare che i vertici di Capcom dimostrino la medesima cura per la versione PC di *RE 5*.

Per ora, in generale, Capcom ha mantenuto un velo di segretezza su questo nuovo capitolo, infatti le notizie sono piuttosto scarse. Sappiamo solo che le modalità di gioco saranno simili a quelle del precedente episodio, un po' più sbilanciato verso le sparatorie rispetto agli illustri predecessori. Un responsabile di Capcom ha affermato: "Il salto qualitativo da *RE 4* a *RE 5* sarà il medesimo che dal primo *Resident Evil* al quarto capitolo". Be', ci crederemo quando lo vedremo!



Genere: **Survival Horror** Sviluppatore: **Monolith** Casa: **Sega** Internet: **www.condemnedthegame.com** Uscita: **2008**

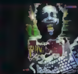
CONDEMNED 2 BLOODSHOT

Traumatizzato dagli eventi narrati nell'originale *Condemned*, l'agente Ethan Thomas della Special Crimes Unit è ora il perfetto prototipo del poliziotto alcolizzato. Ma i fumi del whisky sono sufficienti a far vedere a Thomas zombi e altre mostruosità simili? A giudicare dalle immagini relative al secondo episodio, Ethan passerà il tempo a sfondare il cranio a qualcosa di più... morto degli squatter cui è abituato. Al momento, la versione PC di *Condemned 2: Bloodshot* non è ancora confermata, ma dato che il gioco arriverà per console in febbraio, e che il primo *Condemned* è stato convertito godibilmente per PC in meno di sei mesi dalla sua uscita per Xbox 360, possiamo essere ottimisti.





The House of the Dead — 1998



The Typing of the Dead — 2000



Doom 3 — 2004



Stubbs the Zombie — 2005



Land of the Dead: Road to Fiddler's Green — 2005



Cold Fear — 2006


10

I RE DELLA COLLINA

Quasi sei anni fa, GMC cercò di stilare una lista di titoli che, superata la prova del tempo, avrebbero potuto dirsi degni del mitico "10" nella casellina del voto. Da allora, ne sono passati di giochi nuovi sotto i ponti (e sui nostri schermi). Per questa ragione, Vincenzo Beretta vola con la memoria indietro nel tempo, valutando quali e quanti di loro hanno saputo, dal 2002 a oggi, unirsi a questo esclusivissimo club.

Esisterà mai un gioco da "dieci"? A questa domanda esistenziale, che spunta ogni tanto sui forum e newsgroup dedicati ai videogiochi, aveva a suo tempo cercato di dare una risposta il nostro Mike Ortolani, in uno speciale pubblicato nel lontano numero di luglio 2002 di GMC.

Mike aveva stilato una serie di criteri cui un ipotetico titolo avrebbe dovuto aderire per ricevere questa ambita e simbolica "coccarda", ma in realtà la questione veniva già dibattuta da molto tempo tra i membri della nostra redazione. Alla fine, sia lo speciale di Mike, sia le conclusioni dei nostri colloqui al bar potevano essere sintetizzati in un'unica frase: "Un gioco da dieci è quello che ha saputo superare la prova del tempo".

Cosa significa? Ogni mese, le software house pubblicano ottimi titoli, dei "nove" pieni, capaci di coinvolgere gli appassionati di ogni genere e che brillano per spettacolarità, coinvolgimento, qualità della trama, valore della modalità multiplayer e altri meriti. Ma quanti di questi giochi possono dire di essere *Civilization* di Sid Meier o *The Sims* di Will Wright? Naturalmente non tutti.

Parallelamente, ogni mese escono giochi che magari non provocano subito un coinvolgimento elevatissimo, o che vengono messi in ombra da altri titoli nello stesso genere che, sul momento, paiono scintillare di più. Ma, mese dopo mese, ci accorgiamo che sono i primi a rimanere nella nostra memoria, e sui nostri hard disk – magari conquistando anche amici che, per quanto ne sappiamo, non si erano mai interessati a quel genere. Sono giochi come *Europa Universalis II* o *Gothic II*.

In sintesi, un gioco "supera la prova del tempo" quando, a distanza di anni, ci rendiamo conto che è ormai divenuto parte integrante della storia dei videogiochi: un punto di svolta memorabile, l'inizio di un nuovo genere, un titolo la cui longevità supera quella della tecnologia con cui è stato realizzato. In sintesi, un "classico".

IL ROSSO E IL VERDE

Nelle prossime pagine, insieme all'elenco dei "giochi da dieci", troverete dei box in cui spieghiamo perché certi "9" non sono diventati "10" – sebbene sarebbe stato lecito attenderselo (un caso esemplare è quello di *Doom 3*). Parallelamente, altri titoli, sebbene non raggiungano il "10" per vari motivi, possono essere comunque considerati pilastri fondamentali nei loro generi per una varietà di ragioni (come *Silent Hill 2* per la narrazione o *Falcon 4.0* per il supporto di cui ancora godono, dopo quasi dieci anni dalla loro pubblicazione). Abbiamo identificato i primi con un bollo rosso e i secondi con un bollo verde. Ricordate che, in ogni caso, tutti fanno parte di quanto di meglio il mondo videoludico ha da offrire e, in base ai gusti, molti tra essi potrebbero rientrare tra i vostri personali "10".



TRE MENZIONI D'ONORE

***Baldur's Gate 1 & 2* (1998 & 2000)**
Il papà dei GdR moderni gode di una seconda giovinezza grazie a una comunità di modder instancabile. I due titoli possono ora essere giocati insieme con il motore di *Baldur's Gate 2*, in un'unica, grande epopea che arriva a includere sia le espansioni ufficiali, sia quelle non ufficiali. Provate a dare un'occhiata al sito Web "Spellhold Studios" a **www.spellholdstudios.net/**

***Max Payne 1 & 2* (2001 & 2003)**
Uno dei personaggi più carismatici della storia dei videogiochi, unito a trame noir raccontate con intermezzi a fumetti in stile graphic novel, a uno splendido uso del bullet time reso famoso dai film di "Matrix", a una delle prime apparizioni di un motore di leggi fisiche, e a scene d'azione spettacolari. Cosa chiedere di più?

***F.E.A.R.* (2005)**
Dagli stessi sviluppatori di *Aliens vs. Predator 2*, uno sparatutto che unisce al genere di azione associata all'intervento di corpi speciali (come *Rainbow Six*) tematiche d'orrore moderno mutuate da film come "The Ring" (2002). *F.E.A.R.* vanta un'ottima applicazione del bullet time, una fisica da urlo e una delle migliori I.A. per i nemici mai apparse in un FPS.



FLASHBACK

Quali giochi furono giudicati degni di un "10" onorario nel nostro speciale di cinque anni fa? Per la vostra curiosità, ecco l'Albo d'Oro del 2002:

Monkey Island (1990)
Civilization (1991)
Populous 2 (1993)
Doom (1993)
Command & Conquer (1995)
Grand Prix 2 (1995)
Tomb Raider (1996)
Half-Life (1998)
Deus Ex (2000)
The Sims (2000)

Sono trascorsi, come abbiamo visto, quasi sei anni dallo speciale di GMC. Il mondo in parte è cambiato e in parte no, ma non c'è dubbio che, in questo lustro e passa, molti nuovi giochi siano entrati in pianta stabile nella nostra memoria. Così, ci è venuta la curiosità di fare un profondo respiro, immergerci nel passato e stilarne l'elenco.

Il criterio di valutazione, alla fine, è stato molto semplice: abbiamo scorso la lista dei giochi pubblicati negli anni scorsi e abbiamo deciso a quali assegnare "10". Tutto qui! Be', in verità la cosa è stata un pochino più complessa. Nella nostra valutazione hanno inciso, oltre alla mera qualità del titolo, fattori quali: l'impatto che il gioco ha avuto nell'evoluzione dell'arte del design (per esempio, tra i molti pregi di *Half-Life 2* c'è il primo spettacolare impiego di un motore di leggi fisiche di concezione moderna: l'Havok); la longevità e la capacità di mantenere una sorta di sempreverde freschezza (ovvero titoli che, per rigiocabilità o sostegno della comunità, sono ancora "attuali" a distanza di anni, come *Neverwinter Nights* o *Morrowind*); o le qualità narrative che possono avere reso un titolo un "classico" nel senso con cui normalmente associamo questa parola a un film o a un romanzo (*Planescape: Torment*, *Mafia*).
Inoltre, nel caso di giochi appartenenti a una serie famosa, abbiamo in linea generale considerato il primo capitolo – ovvero il titolo che ha "aperto le porte" ai capolavori che gli sarebbero succeduti – anche nei casi in cui questi hanno mostrato notevoli miglioramenti alla giocabilità iniziale (come nella saga di *Splinter Cell*). Questo perché tali seguiti non avrebbero potuto esistere senza l'impatto avuto dal capostipite. In alcuni casi, però, abbiamo notato come sia stato uno dei capitoli successivi al primo a rivelarsi l'espressione più compiuta di una certa idea: ovvero, gli episodi precedenti hanno formato una sorta di strada che, di miglioramento in miglioramento, ha portato al "10". Ecco perché, per esempio, nella lista troverete *Europa Universalis II* e non l'originale.

Mentre compilavamo la lista dei giochi che sarebbero rientrati in questo speciale, abbiamo ripercorso la storia degli ultimi cinque anni di prove di GMC. È stato con un pizzico di soddisfazione che ci siamo accorti che, nell'arco di tale lustro, poche volte un titolo è stato da noi eccessivamente sopravvalutato o sottovalutato. Talvolta, però, è accaduto, e la "prova del tempo" lo ha dimostrato. Come noterete, quando ci siamo imbattuti in questi casi non abbiamo avuto difficoltà ad ammetterlo (o, per essere più precisi, abbiamo avuto difficoltà inumane, ma poi alla fine lo abbiamo ammesso lo stesso).
Ciò che ci ha davvero sorpreso, invece, è stato il numero dei giochi di qualità in cui ci siamo imbattuti, al punto che stilare l'elenco finale è stato davvero faticoso (e abbiamo comunque dovuto inserire il box "Menzioni d'onore" in queste pagine d'introduzione, per ricordare una manciata di titoli che, per varie ragioni, riteniamo non debbano essere dimenticati).

Prima di passare alla lista dei nostri "10" per il periodo 2002-2007 desideriamo fare un'ultima precisazione: i criteri di valutazione possono essere oggettivi (e dei sani criteri oggettivi devono essere sempre alla base di un'onesta valutazione), ma, il giudizio, alla fine, resta personale. Questa è la ragione del box "Dite la vostra". Come sempre, vi ascolteremo. Buona lettura.



DITE LA VOSTRA

È più forte Hulk o la Cosa? Chi vincerebbe in un duello a tre tra James Bond, Jack Bauer e Jason Bourne? È bello ciò che è bello o è bello ciò che piace? Domande come queste hanno tormentato le coscienze degli uomini fin dall'Età della Pietra, e non possono che essere risollevate da uno speciale come il nostro. Pensate che il vostro titolo più sacro sia stato offeso a causa della mancata inclusione nella nostra lista (o magari *proprio* perché è stato incluso)? Oppure che alcune delle opinioni che abbiamo espresso avrebbero dovuto essere stampate su carta di tipo differente? Il nostro forum (a **http://forumgamesradar.futuregamer.it/**) e la nostra Nemesis (**nemesis@sprea.it**) sono già pronti a ricevere i vostri commenti! Nel frattempo, per vostra curiosità, vi diamo le risposte alle domande di cui sopra: 1) Hulk; 2) Le iniziali J.B. 3) In ogni caso, non Paolo Paglianti. Scriveteci!

LA VIA DELLA GLORIA

Nel compilare la nostra lista abbiamo esaminato i giochi usciti tra il gennaio del 2002 e il giugno del 2007 (con un'unica, irrinunciabile eccezione: *Planescape: Torment*, che è del 2000). Questo periodo è legato alla natura stessa del "gioco da dieci", ovvero, come abbiamo spiegato, "un titolo capace di superare la prova del tempo". Quando uscì il primo speciale, nel luglio del 2002, non potevamo, dunque, considerare titoli troppo recenti, e lo stesso vale per le nostre valutazioni attuali. È plausibile che tra i giochi pubblicati dal luglio 2007 a oggi vi sia già qualche "10", ma il loro turno verrà in futuro.

PLANESCAPE: TORMENT

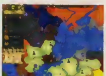
Genere: Gioco di ruolo
Provato su: Febbraio 2000
Voto GMC: 9



Un uomo dall'aspetto mostruoso si risveglia completamente privo di memoria in un lugubre obitorio situato nel mezzo di Sigil – la "città dei portali", connessa a qualunque dimensione conosciuta. Il suo unico compagno è un teschio fluttuante e ciarliero di nome Morte, e il solo indizio sul suo passato è un criptico messaggio che l'uomo porta tatuato sulla pelle. Tratto dalla serie di supplementi "Planescape" per il GdR da tavolo "Dungeons & Dragons", e basato sul motore di *Baldur's Gate* di BioWare, *Torment* è il gioco con *lo più bello tramo moi creoto per* un *videogioco*. Punto. Rivelare qualsiasi altra cosa sarebbe criminale: diremo solo che la gente discute ancora sul finale, e che l'immensa mole di testi da leggere non solo non ha scoraggiato gli appassionati, ma ha anche condotto alla nascita dell'Italian Translation Project (**www.itpteam.org/**) – il cui primo progetto fu proprio il titanico lavoro necessario per far apprezzare questo capolavoro anche a noi italiani.

EUROPA UNIVERSALIS II

Genere: Gestionale storico
Provato su: Marzo 2002
Voto GMC: 8



Le cause remote della guerra dei Trent'anni; la guerra di successione spagnola; le conseguenze politiche della Riforma protestante... Che noia! Finché, all'improvviso, tali oscure questioni balzarono dai manuali di Storia allo schermo del nostro PC e diventarono materia per nottate non di studio, ma di divertimento. Il merito di tutto ciò spetta a Paradox Entertainment, e alla trasposizione su computer dell'omonimo strategico da tavolo creato da Philippe Thibaut. Alla guida di una nazione grande o piccola (e non necessariamente europea), il giocatore deve navigare attraverso quattro secoli di convulsa storia del mondo, passando dal tardo Medioevo al periodo napoleonico. Problematiche religiose, complesse manovre diplomatiche, crisi economiche, eventi storici e ipotetici, espansioni coloniali, matrimoni politici e, naturalmente, guerre (che possono dissanguare una nazione anche in caso di vittoria), trasformarono i suddetti manuali di Storia in guide strategiche per gestire al meglio l'Inghilterra o il Regno d'Aragona! L'originale *EU* era già uno splendido titolo, ma fu con *EU II* che l'idea di manageriale storico venne espressa nella sua forma più compiuta – aprendo la strada a successori come *Hearts of Iron* e *Victoria*.

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

Genere: Gioco di ruolo
Provato su: Giugno 2002
Voto GMC: 8



La saga *The Elder Scrolls* ci aveva già dato *Arena* e *Daggerfall*, due titoli ambiziosi che calavano il giocatore in un mondo fantasy all'interno del quale poteva agire con la massima libertà. Entrambi, però, si affidavano eccessivamente alla generazione casuale di missioni e dungeon, e l'esperienza, per quanto innovativa, era risultata troppo generica. *Morrowind* cambiò tutto, con un mondo pensato e costruito dai progettisti in ogni dettaglio, e una trama principale unita a missioni secondarie create da sceneggiatori professionisti. Restava il senso di libertà, con il giocatore che poteva

IL-2 STURMOVIK

Genere: Simulatore di volo
Provato su: Gennaio 2002
Voto GMC: 9



Negli Anni '90, il genere dei simulatori di volo solcava alto i cieli virtuali su PC, ma poi strategici in tempo reale e sparatutto in prima persona presero il sopravvento... finché non arrivarono i russi di Oleg Maddox. *IL-2 Sturmovik* era dedicato non solo all'omonimo cacciabombardiere russo della Seconda Guerra Mondiale, ma ai velivoli (anche tedeschi) che combatterono sul fronte orientale dal 1941 al 1945. Maddox e i suoi spinsero al massimo le potenzialità dei PC del XXI secolo per raggiungere vette mai viste in fatto di fedeltà dei modelli di volo, accuratezza della strumentazione di bordo, e realismo grafico. A completare il tutto, un editor di scenari, la possibilità di creare "skin" personalizzate e un'ottima modalità multiplayer. I titoli successivi avrebbero spinto ancora oltre le qualità del gioco, ampliando il parco-velivoli e i teatri di battaglia coperti. Il difetto che nega a questa serie il massimo dei voti? La mancanza di una buona campagna dinamica.

[illegible]

Genere: FPS
Provato su: Settembre 2004
Voto GMC: 9



Attesissimo, analizzatissimo, "dibattitutissimo..." *Doom 3* è stato senz'altro un gioco da "9" pieno. Perché allora non "10"? A nostro avviso, è mancata l'adrenalina: tecnologia, atmosfere, motore grafico, spaventi mica da ridere... ma, forse proprio per il livello di dettaglio mostrato su schermo, *Doom 3* perse un pizzico dell'essenza della serie: ondate di mostri che arrivavano inarrestabili da qualunque direzione immaginabile, in una giocabilità senza respiro. Ci fece una strana sensazione, per esempio, riscoprire la giocabilità di *Doom*, aggiornata ai PC contemporanei, nel meno blasonato ma più genuino *Painkiller*. Così, *Doom 3* ha senza dubbio lasciato la sua impronta, ma la taglia del piede (mostruoso) è rimasta quella di un "9" e non di un "10".



SILENT HILL 2

Genere: Survival horror
Provato su: Marzo 2003
Voto GMC: 8



A due anni dalla morte della giovane moglie Mary, causata da "una lunga malattia", James Sunderland inspiegabilmente riceve una lettera in cui lei lo invita a "incontrarsi nuovamente in quel loro 'posto speciale', a Silent Hill", una piccola cittadina lacustre. Ma il luogo è solo un agglomerato di case disabitate avvolte da una gelida foschia. Il tutto assume presto una qualità onirica, mentre dalla nebbia iniziano ad apparire altri personaggi... e "cose": creature uscite – nel senso più letterale del termine – da un incubo. *Silent Hill 2* è un capolavoro di narrazione paragonabile, per atmosfere e complessità, a una pellicola di David Lynch. Una volta scoperta l'agghiacciante verità sulla morte di Mary, il giocatore può infatti comprendere come Silent Hill e le sue grottesche creature non fossero altro che il "riflesso in uno specchio scuro" delle memorie rimosse e dei rimorsi che tormentavano coloro che si erano avventurati nelle sue nebbie. Una trama da dieci e lode.

crearsi l'avatar preferito (da un silenzioso assassino elfico a un massiccio paladino del nord) e vagare per l'immensa isola di Vvardenfell a proprio piacimento. Ma a lanciare il gioco in orbita fu l'editor di contenuti, che permise ai fan di creare nuovi oggetti, quest, classi, mostri, e pressoché qualsiasi cosa la fantasia suggerisse loro – da una ricostruzione delle armi de "Il Signore degli Anelli" alle avventure su Vvardenfell di un apprendista Jedi. A tutt'oggi, la scena dei Mod per *Morrowind* è tra le più attive del mondo dei videogiochi, con alcuni progetti titanici che hanno aggiunto al mondo originale interi nuovi continenti. Installate le due espansioni ufficiali (*Tribunal* e *Bloodmoon*) e anche solo il 10% dei Mod più belli, e potrete dimenticarvi del mondo reale per molto tempo.

NEVERWINTER NIGHTS

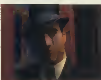
Genere: Gioco di ruolo
Provato su: Ottobre 2002
Voto GMC: 9



Togliamo subito di mezzo i "denti cariati": sì, la trama della campagna che venne distribuita con l'originale *Neverwinter Nights* era penosa; e, sì, l'idea di passare dal controllo di un intero party (uno dei punti di forza di *Baldur's Gate*) a quello di un solo personaggio più un "compagno" gestito dal PC avrebbe dovuto essere lasciata nel cassetto in cui era stata trovata. Ma *NWN* merita "10" per il modo con cui ha assolto la sua vera funzione: essere un editor di avventure per tutti gli appassionati di GdR. Uscito nel 2002, *NWN* gode ancora oggi di un supporto ininterrotto con *migliaia* di avventure gratuite disponibili in Rete (mentre scriviamo sono quasi 4.500), molte delle quali di qualità superiore a quella di prodotti commerciali. Nominarne alcune sarebbe fare ingiustizia a tutte le altre, ma provate a scaricare *Darkness over Daggerford* – una campagna lunga e complessa quanto quella di molti GdR a pagamento. Aggiungete un gran numero di "mondi persistenti" online ancora attivissimi, e capirete perché *NWN* rappresenta il portale verso un numero pressoché infinito di avventure – nonché una delle migliori "resa per spesa" nella storia dei giochi per PC.

MAFIA

Genere: Azione/Avventura
Provato su: Ottobre 2002
Voto GMC: 9



Sebbene sia pieno di splendidi contenuti, *Mafia* viene comunemente ricordato per due ragioni: presenta una delle più belle trame mai scritte per un videogioco, ed è tra i titoli più citati da coloro che affermano che il divertimento elettronico trasforma i giovani in versioni radioattive di Godzilla. Sulla seconda non commentiamo. *Mafia* racconta la storia di Tommy Angelo, un taxista che, in seguito a una serie di eventi imprevisti, si trova a fare carriera in un'importante famiglia mafiosa. Siamo negli Anni '30, nell'immaginaria città di Lost Heaven – un mix architettonico tra la New York e la Chicago dell'epoca. La trama è raccontata in un lungo flashback da Angelo a un agente dell'FBI, e si articola in una serie di missioni che delineano la scalata del protagonista nel mondo della malavita. La giocabilità ricorda un po' quella della serie *Grand Theft Auto*, ma i veri punti di forza di *Mafia* sono le atmosfere crepuscolari e gli indimenticabili episodi della propria "carriera" narrati da Angelo – fino all'amarissima conclusione. Non a caso, il gioco, per profondità, intelligenza e maturità, è stato paragonato a film come "C'era una Volta in America" di Sergio Leone e "Quei Bravi Ragazzi" di Martin Scorsese – oltre, naturalmente, a "Il Padrino" di Francis Ford Coppola.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Genere: Gioco stealth
Provato su: Febbraio 2003
Voto GMC: 9



Splinter Cell è il classico titolo capace d'intessere un gran numero di pregi e idee di giocabilità, in alcuni casi magari già presenti in giochi precedenti,



GOTHIC II

Genere: Gioco di ruolo
Provato su: Agosto 2003
Voto GMC: 8



Partita un po' in sordina, la saga tedesca di *Gothic* ha saputo conquistarsi una legione di appassionati, grazie a una trama e a una giocabilità di prim'ordine (le difficoltà incontrate sul mercato internazionale, soprattutto nordamericano, derivarono dalla veste grafica, considerata superata, da problemi di distribuzione e, nel caso del secondo capitolo, da un adattamento in altre lingue non sempre adeguato). Dei tre titoli usciti finora, a nostro parere, è il secondo l'espressione più compiuta della saga e, lo specifichiamo, una volta unito alla bella espansione *La Notte del Corvo* – che ingrandisce i territori da esplorare, aumenta le opportunità di sviluppo per il protagonista e rende più elaborata la trama complessiva. Ironicamente, il suo successore, *Gothic III*, che avrebbe dovuto permettere alla serie di acquisire finalmente il meritato consenso internazionale, ha sofferto di un lancio affrettato e di qualche bug di troppo. Peccato.

VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES

Genere: Gioco di ruolo **Provato su:** Natale 2004 **Voto GMC:** 9



Bloodlines è uno dei giochi preferiti dagli appassionati di GdR della redazione, e per qualche tempo si è dibattuto se meritasse il fatidico "10": la trama, bellissima, e la libertà d'azione del giocatore (che può decidere tra vari tipi di clan di vampiri, a ognuno dei quali sono legati poteri – e quindi modalità per risolvere i problemi nel gioco – diversi) ricordano, in spirito, capolavori come *Fallout* e *Torment*. Ma la prima versione del gioco (basato sul motore Source di *Half-Life 2*) aveva davvero troppi bug – alcuni dei quali impedivano addirittura il completamento dell'avventura. Due patch, più alcuni ottimi Mod amatoriali (in particolare la "Wemer's Patch"), hanno risolto tutti i problemi, e addirittura reintegrato contenuti "tagliati" dalla versione pubblicata. Chiudete gli occhi, fingete che i difetti di cui vi abbiamo parlato non esistano, e lasciatevi mordere da *VtM:B*: la vostra vita cambierà per sempre.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Genere: Gioco di ruolo
Provato su: Natale 2003
Voto GMC: 9



Mettiamo subito le cose in chiaro: *KOTOR* è tra le cose più belle che siano mai uscite su "Guerre Stellari". La trama è avvincente, tutti i personaggi sono ben caratterizzati, i paesaggi e i luoghi visitati fanno respirare le atmosfere che tutti abbiamo imparato ad amare, e del colpo di scena finale ancora si discute. "Perché tanto odio", allora? Una sola ragione: il sistema di combattimento. BioWare, lo sviluppatore, arrivava da *Baldur's Gate* e tutti gli altri GdR in cui tra le cose più belle vi era la gestione di un party di sei personaggi sul campo di battaglia. In *KOTOR*, invece, i personaggi disponibili in ogni dato momento erano solo tre e le battaglie, di fatto, una versione neanche tanto mascherata della "fila di personaggi contro fila di nemici" che caratterizza giochi per console come *Final Fantasy* – un fatto nato dall'esigenza (ma guarda un po'!) di fare uscire il gioco anche su console. A tutt'oggi il GdR di "Guerre Stellari" con il sistema di combattimento di *Baldur's Gate* non è ancora uscito, sebbene la tecnologia lo permetterebbe, quindi niente 10".

in un'unica esperienza organica. Il risultato è un titolo memorabile sotto ogni aspetto. *SC* racconta delle avventure dell'agente speciale USA Sam Fisher, impegnato a liberare il mondo da minacce terroristiche varie. Fisher agisce principalmente da solo, assistito da tecnologie modernissime, e le sue tattiche puntano più sull'infiltrazione e sulla sorpresa, che sulla forza bruta – uno stile di gioco mutuato da *Thief*. La qualità della trama è paragonabile ai romanzi di Tom Clancy da cui trae ispirazione, e non manca mai di portarci in giro per il mondo a visitare luoghi esotici e zone "calde". Il controllo del personaggio, in terza persona, è fluido e intuitivo, e il giocatore può far compiere a Sam dozzine di azioni (arrampicarsi, rotolare, muoversi aggrappato a funi e cornicioni) con la massima naturalezza. Completa il tutto una veste grafica che è diventata uno dei marchi di fabbrica della serie, con eleganti contrasti tra luci e ombre degni della "fotografia" (usiamo volutamente un'espressione cinematografica) di un film di Ridley Scott. *Splinter Cell* è il titolo che useremmo in una conferenza su cosa si intende per "gioco perfetto in ogni sua parte".

GRANO THEFT AUTO: VICE CITY

Genere: Azione
Provato su: Luglio 2003
Voto GMC: 9



Pronunciate il nome "Tommy Vercetti", ed è probabile che anche persone che non si interessano ai videogiochi lo abbiano sentito nominare. Vercetti è l'indimenticabile protagonista di *GTA: Vice City*, il gioco che ha portato la serie *Grond Theft Auto* ai vertici della popolarità mondiale. In una città ispirata alla Miami degli Anni '80 (e le cui atmosfere ricordano serie televisive cult come "Miami Vice"), il nostro anti-eroe deve rimediare alla perdita di una grossa partita di droga compiendo, per la malavita locale, una serie di missioni *estremamente* illegali – la maggior parte delle quali implica l'impiego (oltre che di ultraviolenza) di veicoli che vanno da vari tipi di automobile, a motoscafi, motociclette ed elicotteri. Il punto di vista è in terza persona e il giocatore è libero d'ignorare gli incarichi assegnati e di vagare liberamente per la metropoli – scoprendo nuove missioni segrete o, semplicemente, cercando di eseguire "numeri" spettacolari con i vari veicoli. Il cast dei personaggi è doppiato da una lista impressionante di star di Hollywood (con Ray Liotta nei panni di Vercetti), e la colonna sonora è un imperdibile mix di classici degli Anni '80. Aggiungete il fatto che la serie *GTA* attira regolarmente le ire di qualche "Organizzazione per il Bene Superiore", e avrete un "10" a tutto tondo.

PRINCE OF PERSIA: LE SABBIE OEL TEMPO

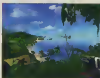
Genere: Azione/Avventura
Provato su: Dicembre 2003
Voto GMC: 9



La saga del principe persiano è una delle più vecchie della storia dei videogame, con il primo titolo che già faceva spalancare la bocca ai giocatori grazie alla fluidità delle animazioni 2D che apparivano su monitor a fosfori verdi alla fine degli Anni '80. Ma furono "le Sabbie del Tempo" a proiettare il nostro eroe tra i classici del XXI secolo. La trama, complicatissima, coinvolge una principessa rapita (dall'eroe stesso, un fatto che non si vede tutti i giorni!), una clessidra colma di sabbia incantata e un pugnale – oltre a un malvagio Visir. Più in concreto, il nostro eroe (con la sua scimitarra) può piroettare come un forsennato per il suo arabeggiante palazzo, pestando nemici ed evitando trappole nei modi più inauditi. Il tutto, grazie a un sistema di controllo che consente al protagonista di balzare, arrampicarsi, usare muri come trampolino, rotolare e, in generale, esibirsi in uno straordinario mix culturale tra i film di "Sindbad il Marinaio" e lo sport di arrampicata urbana estrema noto come "parkour". Infine, il Principe ha la limitata facoltà di controllare

FAR CRY

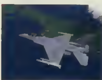
Genere: FPS
Provato su: Aprile 2004
Voto GMC: 9



Paesaggi tropicali da togliere il fiato: questo fu l'elemento che, più di ogni altro, fece spalancare gli occhi ai giocatori quando *Far Cry* apparve sugli schermi dei loro PC nel 2004. Isole tropicali coperte da vegetazione lussureggiante, spiagge di candida sabbia e acque cristalline che facevano venire voglia di tuffarsi nel monitor – il tutto con una fluidità impressionante grazie al motore CryENGINE. Il gioco in sé vedeva un avventuriero di nome Jack Carver fare naufragio in un arcipelago della Micronesia, e imbattersi in una serie di misteriosi esperimenti genetici condotti tra rovine della Seconda Guerra Mondiale. Scontri con mercenari e mostri ne conseguivano. *Far Cry* resta un'impressionante dimostrazione tecnologica, ma la giocabilità, alla fine, risultava un po' ripetitiva, gli ultimi livelli erano incredibilmente difficili, e il multiplayer non prese mai veramente piede.

FALCON 4.0: ALLIEO FORCE

Genere: Simulatore di volo
Provato su: Ottobre 2005
Voto GMC: 8½



Che saga quella del "Falcone"! Realizzato da Microprose come "simulatore di jet da combattimento definitivo", *Falcon 4.0* vantò una splendida ricostruzione dell'F-16, la campagna dinamica più sofisticata mai realizzata in assoluto – e tonellate di bug. Dopo una serie di patch, Microprose (nel frattempo acquistata da Hasbro) andò a picco, ma il simulatore venne tenuto in volo dalla comunità. Fu l'inizio di una nuova saga, con aggiornamenti su aggiornamenti che ampliarono le potenzialità del gioco, aggiungendo perfino nuovi velivoli. Infine, GraphSim Entertainment riuscì ad aggiudicarsi i diritti sulla serie e ripubblicò il gioco sotto nuova veste e con il nome di *Falcon 4.0 – Allied Force*. Oggi, alcuni aspetti del simulatore sono un po' superati (in particolare la grafica), mentre altri restano insuperati, e *Allied Force* è il miglior simulatore di jet mai realizzato.

THE MOMENT OF SILENCE

Genere: Avventura grafica
Provato su: Gennaio 2005
Voto GMC: 8½



Le avventure grafiche sono sempre state uno dei generi più fertili in fatto di trame e atmosfere avvincenti – e questo a prescindere dalla qualità complessiva del gioco. *The Moment of Silence* è tra quanto di meglio ha da offrire oggi questo settore, grazie a una storia estremamente ben costruita e capace di far riflettere in modo non banale. In un futuro prossimo, il governo è in grado di controllare le azioni di tutti i cittadini grazie a tecnologie sofisticatissime e alla rete globale, in nome della "sicurezza comune". Mentre il presupposto in sé non è originale, *TMoS* introduce una variabile davvero interessante: e se il governo avesse ragione? I vari personaggi che incontriamo presentano punti di vista contrapposti, ma estremamente ben argomentati, e il risultato è un'esperienza che ci lascia "in bilico" fino alla fine.

il tempo, sia rallentandolo in stile "Matrix" (o *Max Poyne*), sia riportando indietro la situazione di dieci secondi – con la rappresentazione visiva sullo schermo di ponti crollati che si ricostruiscono, nemici che ripetono le loro mosse al contrario, e via di questo passo. Un "10" furioso!

CALL OF DUTY

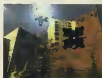
Genere: FPS
Provato su: Dicembre 2003
Voto GMC: 9



"Uno sparatutto in prima persona ambientato nella Seconda Guerra Mondiale... di nuovo?" Questo sentimento, che senza dubbio animò molti tra coloro che s'imbatterono in *Call of Duty* in quel lontano dicembre 2003, svanì, in media, circa diciotto secondi dopo l'inizio della prima missione. *CoD* non si limitava a collocare il giocatore in un campo di battaglia, ma lo circondava di una squadra di commilitoni che si muovevano e combattevano insieme, come una vera "banda di fratelli" – piazzando quindi il gruppo nel mezzo di alcune delle sequenze più intense mai viste su PC. Una di esse ricreava lo spettacolare inizio de "Il Nemico alle Porte" il film con Jude Law, che vedeva soldati russi attraversare il Volga e assaltare le posizioni tedesche a Stalingrado sotto un diluvio di fuoco e di bombe. Una serie di campagne coinvolgeva americani, russi e inglesi, svelando così il grande segreto che *Medal of Honor* aveva disperatamente cercato di tenere nascosto: ovvero che gli Stati Uniti non avevano vinto da soli la guerra contro l'Asse. La modalità multiplayer era fantastica e l'unico difetto di *CoD*, ovvero la relativa brevità, impedì che troppi giocatori subissero disordini da stress post-traumatico.

HALF-LIFE 2

Genere: FPS
Provato su: Novembre 2004
Voto GMC: 9



Pubblicato in ritardo, e con una lavorazione circondata da misteri degni di un thriller di Robert Ludlum (il famoso, e mai totalmente chiarito, "furto" del codice sorgente), il seguito del gioco che rivoluzionò il concetto di FPS ebbe, senza dubbio, uno dei parti più difficili mai vissuti dall'industria dei videogiochi. Tutto venne dimenticato una volta che *Half-Life 2* raggiunse gli scaffali. L'ambientazione (un mix tra i paesaggi urbani dell'Est europeo ed elementi sia sociali, sia tecnologici, futuribili riconducibili a classici come "Il Grande Fratello" di Orwell – il tutto unito al pericolo di un'invasione aliena), la trama di sapore cinematografico e l'ottimo uso di tecnologie innovative (come il motore di leggi fisiche Havok) ridefinirono l'idea di sparatutto in prima persona tanto quanto l'originale *Half-Life* lo aveva fatto nel 1998. Il protagonista, Gordon Freeman, un "normale" scienziato proveniente dal XX secolo, deve affrontare una serie di pericoli e svelare misteri che sembrano essere costruiti solo per coprire, ognuno, l'enigma successivo. Oltre a Freeman, la bella alleata Alyx Vance, l'inquietante "G-Man", e perfino il famoso "piede di porco" che Gordon si trova sempre a impugnare come arma d'emergenza hanno ormai tutti un posto della mitologia dei videogiochi.

GUILD WARS

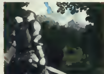
Genere: Gioco di ruolo online
Provato su: Luglio 2005
Voto GMC: 8



In un mondo dominato da *World of Warcraft*, il MMORPG di ArenaNet *Guild Wars* rappresenta una curiosa alternativa. Primo: non ha canone mensile; pagate il gioco e vi collegate quanto vi pare. Secondo, il sistema è costruito in modo da permettere anche agli utenti meno potenti (in termini di livelli) di battere personaggi molto più forti di loro, se sanno come giocare; questo perché il modo in cui le abilità vengono utilizzate sia dal singolo, sia dal gruppo, amplifica di molte volte il loro potenziale, a patto di fare le mosse giuste. E, terzo, la grafica punta sulla maestosità e sull'eleganza, piuttosto che sul gusto barocco/grottesco di *WoW*. Così, *Guild Wars* è "l'anti-*World of Warcraft*" non per una questione di partigianeria, ma perché rappresenta sotto ogni punto di vista l'alternativa al colosso Blizzard.

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Genere: Gioco di ruolo
Provato su: Aprile 2006
Voto GMC: 9



In un certo senso, si può dire che il peggior nemico di *Oblivion* sia *Morrowind*... che non è un brutto nemico da avere (vedi anche *Guild Wars* e *World of Warcraft*). Il seguito del capolavoro di Bethesda presentò una grafica di nuova generazione, la stessa libertà del precedente e una versione aggiornata del famoso editor di contenuti. Il tutto venne pagato con una semplificazione del sistema di gioco, forse, ancora una volta, per la necessità di realizzare un prodotto che potesse proporsi anche su console. Come risultato, le opinioni dei fan di *Morrowind* si dimostrarono, mettiamola così, "assai divise" nei confronti delle scelte compiute da Bethesda per il nuovo gioco. Chi vi scrive, in tutta onestà, non ha mai avuto problemi con la giocabilità di *Oblivion* e ritiene che nella storia dell'umanità vi siano stati (e vi siano tutt'oggi) eventi più brutti. Ma pensa anche che, sebbene superato tecnicamente, *Morrowind* fosse superiore come sistema di gioco e contenuti. Inoltre, senza *Morrowind* non avremmo avuto *Oblivion*, ed è per tale ragione che il "10" è stato assegnato al primo gioco.

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

Genere: Strategia in tempo reale
Provato su: Novembre 2004
Voto GMC: 8



Nato come ambientazione per l'omonimo gioco di miniature pubblicato da Games Workshop, l'universo di "Warhammer 40.000" sembrava l'ideale per una bella per una serie di videogiochi. Un futuro lontanissimo (l'anno 40.000, appunto) popolato da versioni fantascientifiche delle tradizionali razze fantasy, e con un gusto decisamente gotico-nichilista. Ma, fino all'arrivo di *Dawn of War*, non aveva mai prodotto titoli particolarmente memorabili. Poi, a mettere le mani sul

FOOTBALL MANAGER 2007

Genere: Manageriale calcistico **Provato su:** Dicembre 2007 **Voto GMC:** 8½

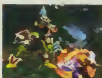


Un tempo nota come *Scudetto* e ribattezzata *Football Manager* dopo il passaggio degli sviluppatori Sports Interactive a SEGA, questa serie di manageriali calcistici è cresciuta di anno in anno in dimensioni e verosimiglianza, e non sembra intenzionata a smettere. La versione *2007* semplificò in parte i compiti del povero allenatore, con un'interfaccia utente più amichevole e una giocabilità più immediata, senza che per questo venisse sacrificato lo spessore strategico del gioco. Sports Interactive rimosse la possibilità di giocare con la versione più vasta del database dei calciatori mondiali (presente nelle edizioni precedenti), mentre l'editor di dati accluso presentava diverse lacune. *FM 2007* è rimasta però, almeno fino all'uscita di *FM 2008*, la migliore opzione per gli allenatori che preferiscono il calcio giocato (sul PC) al calcio parlato (in TV).

materiale è giunta Relic, già famosa per *Homeworld*, e il risultato è stato incandescente. Quattro razze perfettamente caratterizzate (che diventano 7 con le espansioni già pubblicate e 9 con la prossima) si danno battaglia su una serie di mappe cercando di occupare "punti strategici" il cui controllo garantisce risorse maggiori per acquistare truppe, tecnologie e edifici. Il risultato è una giocabilità vivace e originale, soprattutto in multiplayer, e *DoW* è diventato, per sempre più appassionati, il titolo "prediletto" per le partite in Rete. Inoltre, da *DoW* è nato quell'altro capolavoro degli RTS moderni noto come *Company of Heroes*. Sebbene *CoH* non ne sia il seguito, le basi dell'RTS ambientato nei giorni del D-Day sono state, di fatto, gettate dal suo predecessore fantascientifico. Per tale ragione, è a *Dawn of War* che assegniamo il meritato "10".

WORLD OF WARCRAFT

Genere: Gioco di ruolo online
Provato su: Marzo 2005
Voto GMC: 9



Mettiamo subito le cose in chiaro: l'essere il MMORPG più giocato del pianeta (e corpi celesti circonvicini) non è una ragione sufficiente per meritarsi un "10" – però, aiuta. L'ultima volta che abbiamo controllato, *World of Warcraft* vantava oltre dieci milioni di iscritti; il che significa che oggi potrebbero essere un numero qualsiasi tra gli undici milioni e i quattro miliardi. Vagamente ispirato alle visioni fantasy gotiche e barocche del gioco da tavolo "Warhammer", di Games Workshop, *WoW* racconta del conflitto tra le razze del pianeta Azeroth, raggruppate in due fazioni: l'Alleanza e l'Orda. Il punto di forza, oltre all'ambientazione (e a meccanismi di sviluppo e gestione del personaggio alla portata di tutti), sono le "instance": mega-avventure che, in alcuni casi, possono richiedere dozzine di personaggi e ore di gioco per essere completate. OK, forse esageriamo un po' (solo un po'), ma nessun altro titolo, online o offline, ha saputo pervadere la cultura popolare contemporanea al livello attualmente raggiunto da *WoW* – al punto di generare funerali virtuali di giocatori morti nel mondo reale, assalti a tali funerali virtuali da parte di gilde nemiche (non ce lo stiamo inventando), apparizioni in spot della Toyota e perfino un episodio di "South Park": "Make Love, not Warcraft". Tale episodio, incidentalmente, merita "10" anche lui, e spiega perché "*WoW* è wow!" meglio di altre 50 righe di questo speciale.

SILENT HUNTER III

Genere: Simulatore navale
Provato su: Maggio 2005
Voto GMC: 9



Come i simulatori di volo, anche le simulazioni di sommergibile – un tempo popolate di titoli leggendari come *Aces of the Deep* – sembravano in crisi. Ma, proprio come con i compagni che solcano i cieli (vedi *IL-2 Sturmovik*), è arrivato in soccorso l'Est europeo. Prodotto dagli studi romeni di Ubisoft, *Silent Hunter III* (che ricostruisce le imprese degli U-boat tedeschi dal 1939 al 1945) unisce spettacolarità visiva a un realismo senza compromessi. In più, gode di una bella campagna dinamica nonché di un ottimo supporto per i Mod. Uno tra questi, il *Grey Wolves eXponsion 2.0* letteralmente raddoppia i contenuti del gioco, aggiungendovi dozzine di navi, marine, aerei, porti ed equipaggiamenti, e modificando la campagna in modo da includere *tutti* i principali eventi navali della Seconda Guerra Mondiale, dall'invasione della Norvegia allo sbarco in Normandia. Uno dei simulatori più belli mai pubblicati e il modello da seguire per quelli che verranno.

GALACTIC CIVILIZATIONS II: DREAD LORDS

Genere: Strategia spaziale a turni
Provato su: Aprile 2006
Voto GMC: 8½



I giochi d'esplorazione e conquista spaziale hanno affascinato l'uomo fin dall'alba dei tempi, e i videogiocatori almeno dall'originale *Master of Orion* (sebbene ottimi esempi non mancassero anche in precedenza). Poi, arrivò il non completamente riuscito *Master of Orion III*, e l'universo divenne un po' più triste. Ma nelle profondità dello spazio, una mente geniale nota come Brad Wardell aveva intercettato una serie di segnali provenienti dalla Terra, e trasmessi da un certo *Sid Meier's Civilization*. L'entità Wardell decise che, codificata in tali segnali, vi fosse l'idea per un nuovo strategico spaziale a turni di prima qualità, e generò un gioco chiamato *Galactic Civilizations* per il sistema operativo OS/2. Il risultato fu una supernova visibile anche dalla galassia di Andromeda, e *GalCiv* colonizzò rapidamente i sistemi basati su "Windows". *Galactic Civilizations II: Dread Lords*, è la seconda puntata della serie, e oltre a essere lo strategico spaziale più bello mai realizzato, vanta anche una delle I.A. più forti nella storia dei videogiochi. L'unica mancanza è una modalità multiplayer: una scelta cosciente di Wardell, che da sempre ha preferito dedicarsi a rendere più impegnative le sfide dell'uomo contro la macchina – forse per preparare ciò che attende la nostra razza in un prossimo futuro.

GTR 2

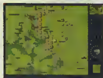
Genere: Simulazione di guida
Provato su: Settembre 2006
Voto GMC: 9



Parafrasando un famoso detto, "se i simulatori militari piangono, quelli di guida non ridono", con una eccezione: *GTR 2*, dedicato alle stagioni 2003 e 2004 del campionato FIA GT. Già un ottimo prodotto in partenza, *GTR 2* deve la sua popolarità alla possibilità di realizzare con relativa facilità nuovi contenuti – caratteristica di cui la comunità si è immediatamente impadronita. Ciò ha condotto a un flusso ininterrotto di nuove vetture, gare e piste (come Laguna Seca o il circuito della 24 Ore di Le Mans). La modalità online ruggisce con gare che includono fino a 28 partecipanti (e che possono quindi condurre a spettacolari crash alla partenza). *GTR 2* è senz'altro uno dei giochi più supportati al mondo, nonché la migliore simulazione di guida disponibile per PC.

THE OPERATIONAL ART OF WAR III

Genere: Wargame
Provato su: Agosto 2006
Voto GMC: 8½



The Operational Art of War, il capolavoro del genio dei wargame Norm Koger, è, essenzialmente, ciò che *Neverwinter Nights* rappresenta per i GdR: uno strumento per creare simulazioni belliche con esagoni e pedine, a livello operazionale, dalla seconda metà del 1800 al prossimo futuro. Il gioco include 250 scenari già pronti, alcuni dei quali possono richiedere giorni e giorni per essere completati. È il nirvana dell'appassionato di simulazione storica, ma utilizza ancora un macchinoso sistema a turni alternati rimasto in eredità dalla prima versione uscita nel 1998 (e oggi superato da titoli di concezione più moderna, come *Birth of America* o *Conquest of the Aegean*). Non vi è nulla, però, che possa battere *TOAW III* quanto a vastità e longevità nel suo genere, e probabilmente non ci sarà per ancora molto tempo.

L'uomo che amava le donne

RAGNAR TØRNQUIST

La mente creativa di Funcom ci spiega perché la trama nei videogiochi è importante, perché la fede è un elemento centrale dei suoi personaggi e perché la maggior parte di questi ultimi sono donne.



RAGNAR Tørnquist è uno dei pochi, veri narratori nel mondo dei videogiochi. Sin dallo sviluppo di *The Longest Journey* nel 1999, passando per il MMORPG *Anarchy Online* e arrivando a *Dreamfall* (il seguito di *The Longest Journey*), la sua missione è stata sempre quella di dare priorità alla storia narrata.

Oggi, mentre il misterioso MMORPG *The Secret World* è in fase di sviluppo e sembra ormai certa la genesi di *Dreamfall Chapters*, la sua filosofia di porre la trama al centro di tutto appare più che mai salda e inamovibile.

Perché ci sono così tanti personaggi femminili nelle tue storie?
Ragnar Tørnquist: Sono attratto dalle donne. Sono circondato da loro: mia moglie, la mia bambina, perfino il mio gatto, che è femmina. Trovo le donne affascinanti, le amo a tutti i livelli. Inoltre, penso che i personaggi femminili forniscano più opzioni, sia dal punto di vista emotivo, sia spirituale. Funzionano meglio degli uomini ai fini narrativi.

Per un uomo può essere imbarazzante ammetterlo, ma spesso, in un certo tipo di giochi, ci si riesce a identificare meglio in un personaggio femminile.
RT: È assolutamente vero. Nessuno è mai riuscito a plasmare un personaggio maschile interessante e capace di rispecchiare a un livello profondo il giocatore. Perché le persone che giocano non sono, in genere, degli energumeni armati di fucili. Sono ragazzi dotati, quantomeno, di un piccolo lato femminile nel proprio carattere, che riconoscono nei miei personaggi.

Quali sono, dunque, i vantaggi dell'utilizzo di personaggi femminili per le tue storie?
RT: Ho scoperto, per esempio, che è possibile allontanarsi maggiormente dai cliché, tipo il macho cui accennavo, nel quale il processo di identificazione è senz'altro difficile. Poi, c'è anche qualcosa da dire a proposito del fattore "gioco di ruolo": esiste, infatti, un certo gusto anche nell'interpretare qualcuno che non si è. Sebbene ci sia molto di me in April (l'eroina di *The Longest Journey*), lei è al tempo stesso una persona diversa, dotata di idee differenti dalle mie. Personalmente, trovo stimolante concepire un personaggio che non mi rispecchi totalmente.

Possiamo affermare che esista una forte idealizzazione delle donne nelle tue avventure grafiche?
RT: Sì, in effetti c'è. Ma questo, probabilmente, riflette il loro creatore e le sue convinzioni. In *The Longest Journey* e *Dreamfall* c'è la scelta deliberata di far sì che i personaggi realmente importanti e interessanti siano quelli femminili.

Con *Age of Conan: Hyborian Adventures* alle porte e *The Secret World* in fase di sviluppo, puoi dirci di quali lezioni hai fatto tesoro riguardo gli ultimi anni di gestione del tuo MMORPG *Anarchy Online*?
RT: Una, semplice e fondamentale: distribuire solo il gioco finito! Assicurarsi che non ci siano bug. Così, la gente può connettersi in santa pace.

Il recente *Hellgate: London* è un altro esempio di questo genere...
RT: Sì, sembra che un po' tutti debbano passare almeno una volta attraverso questa "lezione". Con *Anarchy Online* abbiamo ormai superato la cosa. Sono sicuro che molte persone lo ricorderanno come un gioco brillante, anche se di nicchia. Ovviamente, la questione su cui il gioco è inciampato è relativa anche al pubblico di riferimento: difatti, non è certo per giocatori occasionali! *World of Warcraft*, che era invece rivolto un po' a tutti, ha avuto il merito di mostrare il potenziale di un mercato di giocatori online così grande, da andare ben oltre la nicchia dei cosiddetti "hardcore gamer". Credo che questa sia stata un'altra lezione chiave: rendere tutto più accessibile.

Sembrerebbe esserci un'enfasi particolare sulla storia, sia in *Age of Conan: Hyborion Adventures*, sia nei pochi dettagli rivelati riguardo *The Secret World*. Pensi che questo sia un elemento carente nei MMORPG?
RT: Sì perché se vai nei forum di discussione, ti accorgi che gli utenti parlano sempre di storie, oltre che di dettagli sulle meccaniche di gioco. Le persone vogliono fortemente una trama. Penso che *World of Warcraft* faccia un buon lavoro sotto questo aspetto, ma non si tratta dell'elemento chiave del gioco e potremmo disquisire sulla sua qualità: è appena delineato un universo fantasy fumettoso e un po' insipido. Nonostante ciò, la cosa funziona perché consente di definire chiaramente i conflitti e le relazioni fra le razze differenti. Dal mio punto di vista, sono convinto che le persone che giocano amino le storie e che il MMORPG sia un fantastico mezzo per raccontare vicende realmente interessanti, con metodi tradizionali, così come attraverso nuove vie.

Spesso, vieni associato più alla figura del narratore che a quella dello sviluppatore di giochi. Sei d'accordo?
RT: Sono sempre stato un narratore. Quando ero un bambino, e con i miei genitori andavo a far visita a parenti e amici di famiglia, intrattenevo gli altri bambini raccontando storie dell'orrore. È sempre stata la mia vocazione. I miei si sorbivano le lamentele dagli altri genitori perché spaventavo a morte i loro figli. Ma io ho sempre amato raccontar storie e, in particolare, storie "nere".

La storia di *Dreamfall* è un sorprendente esempio di questo genere.
RT: Il più grande tema di *Dreamfall* era ed è soltanto uno: la fede. Naturalmente, ci sono altre tematiche legate al mondo reale, come quelle connesse all'occupazione di una nazione da parte di un'altra e le conseguenti implicazioni etiche e morali. Ma era la fede l'elemento cardine. April ha sacrificato così tanto di se stessa in *The Longest Journey*, che alla fine delle vicende ha capito di non essere più quella che credeva. April era una persona forte, ma anche immatura, una ragazza di 18 anni che ha dovuto affrontare una vicenda più grande di lei, per poi essere ri-catapultata nella vita di tutti i giorni, scoprendo che, in effetti, quest'ultima non sarebbe stata più come un tempo. Nel frattempo, aveva perso la fede in se stessa, nel suo mondo, nei suoi amici.

Credi che tu richieda di più al tuo pubblico di giocatori, rispetto agli altri giochi?
RT: Sì, certamente. Ma reputo anche che molti giochi non chiedano abbastanza al giocatore. Spesso sottovalutano la sua intelligenza. Allo stesso tempo, tuttavia, il mio lavoro impone la necessità di essere molto chiaro e conciso e di ripetere le cose. Hai un pubblico che è molto più intelligente di quello che vorrebbero farti credere, ma contemporaneamente devi considerare il modo in cui il prodotto viene fruito: occorre rendere certe cose molto ovvie, come i temi di gioco, ripetendo ciò che il giocatore è chiamato a fare per proseguire nel proprio cammino.

Tornando alla tematica della fede che avevi accennato in precedenza, ci piacerebbe sapere come questa ha plasmato le vicende di *The Longest Journey*.
RT: Volevamo una serie di personaggi che si trovassero lungo una sorta di percorso di fede e ci siamo posti la domanda: "Come possiamo assicurarci che questo tema possa essere portato avanti parallelamente alle vicende di modo che appaia sempre evidente anche l'avanzamento lungo questo percorso?". Così, abbiamo creato un modello narrativo di sviluppo nel quale si sarebbe dovuto muovere ognuno di essi. In questo modello, si comincia il proprio percorso al livello più alto di fede, che può essere relativa alla religione, all'autostima, alle abilità personali, al lavoro che si svolge. Successivamente, nel momento in cui ci si trova ad affrontare delle difficoltà, si innesca un processo in cui si assiste a una perdita di fede. A questo punto, ci si può girare, fronteggiare il problema e riuscire a superarlo: in tal caso, si genera il classico circolo virtuoso per il quale la gente è felice e realizzata anche nella vita reale. Se, invece, la perdita di fede continua, si affonda nella disillusione. A quel livello, tuttavia, può presentarsi ancora un'opportunità di riscatto.
Ma se questa non si verifica, il passo successivo è la perdita di speranza, quindi l'approdo a quella che potremmo chiamare "morte spirituale". Ciò può condurre anche alla morte fisica, il che è esattamente ciò che accade a uno dei nostri personaggi chiave. Oppure, in alternativa, è necessaria una metamorfosi in grado di renderti una persona completamente nuova, con valori diversi. Questa può avvenire in due modi: o ci si trasforma in una persona positiva per tornare sul percorso di fede prima indicato, oppure si rifiuta la situazione lasciando che la morte spirituale ci conduca sulla via dell'ossessione.

Cos'è per te la fede?
RT: È un concetto molto ampio. È un tipo di gioco in cui devi preoccuparti di applicare questo elemento a ogni aspetto di te stesso. Può essere fede nelle tue capacità, fede nell'amore, fede in Dio. Non voglio restringere il campo. È ottimismo, ma è anche accettazione. Accettazione di come le cose sono realmente e capacità di convivere con questa visione obiettiva.
Ovviamente, il nostro invito è: abbiate fede!




In tutte le storie narrate da Ragnar Tornquist, la prevalenza dei personaggi femminili è un dato inoppugnabile.

UNO SGUARDO ALLA CARRIERA

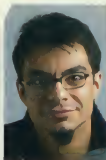
Dopo aver mosso i primi passi in una piccola casa di sviluppo a New York che non è riuscita a completare alcun lavoro significativo, Ragnar Tornquist è approdato giovanissimo a Funcom. Qui, ha collaborato al gioco basato sul film dedicato al fantasmino "Casper". In seguito, ci ha regalato le notevoli trame di un classico del calibro di *The Longest Journey*. *Anarchy Online* e *Dreamfall* sono arrivati dopo. Attualmente, la sua vena creativa è al lavoro sul MMORPG *The Secret World* e su *Dreamfall Chapters*.

***Casper* (1996)**
Gioco tratto dall'omonimo film.

***The Longest Journey* (1999)**
Una delle migliori avventure grafiche di tutti i tempi.

***Anarchy Online* (2001)**
Dopo un avvio travagliato, si è dimostrato un solido MMORPG, prima dell'era di *World of Warcraft*.

***Dreamfall* (2006)**
Una nuova avventura caratterizzata da una bella trama, ma da dinamiche di gioco meno riuscite.



Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

Hard WARE

LINGUAGGIO MACCHINA

Un case, un paio di dissipatori per schede video e un volante compatto sono fra i prodotti analizzati in queste pagine. Il vero pezzo forte, però, è la nuova scheda video di ATI, con cui finalmente l'azienda canadese torna alla ribalta dopo un periodo in cui non riusciva a stare dietro all'agguerrita concorrenza. Infine, abbiamo voluto provare anche un affascinante amplificatore valvolare completo di "docking station" per iPod: un prodotto sfizioso e in grado di offrire tante emozioni a chi sia disposto a svenarsi per acquistarlo.

PC E ALTA DEFINIZIONE: CI SIAMO... QUASI

C'è poco da fare: nonostante tanta ricerca e fatica, chi desidera realizzare un Home Theater PC in grado di visualizzare alla perfezione filmati in alta definizione è obbligato a puntare su una CPU decisamente veloce, anche se la scheda 3D supporta l'accelerazione hardware dei video.

Un peccato, se si considera che non sono poche le persone che vorrebbero riesumare un PC con qualche anno sulle spalle, installarci sopra un'economica Radeon 2400 e divertirsi a visionare filmati mozzafiato. Molti rimarranno stupiti da queste affermazioni, soprattutto considerando che abbiamo elogiato i processori video delle ultime GPU proprio in virtù delle loro capacità multimediali, ma la questione non è semplice come può sembrare. Se le recenti schede di ATI e NVIDIA si rivelano eccellenti nello sgravare dai calcoli la CPU durante la visione di stream satellitari, HD-DVD o Blu-ray (a patto di azzeccare la corretta combinazione di sistema operativo, driver, TV e software di decoding, che già richiede una discreta pazienza), lo stesso non si può dire per i film, che nella maggior parte dei casi verranno decodificati via software, pesando interamente sul processore centrale. Sembra assurdo, ma la compatibilità con i formati H.264 e VC-1 non è immediata e i problemi derivano in parte dai software di decoding come PowerDVD, in parte dai driver ancora immaturi delle schede video.

Parlando di filmati autoprodotti, è bene sfruttare delle linee guida (rintracciabili all'indirizzo **www.avsforum.com/avs-vb/showthread.php?t=972503**, in inglese): così facendo, avrete la certezza di file compatibili con praticamente ogni lettore e, soprattutto, in grado di essere digeriti delle recenti GPU, senza dover scomodare la CPU. Se avete già numerosi file in H.264, potete ricercare su Google il programma IDC Changer, che almeno in certe situazioni permette di farli accelerare dalle schede di ATI e NVIDIA, anche quando inseriti in contenitori come l'ormai diffuso Matrioska (la tipica estensione .mkv). Per quanto possiate impegnarvi, in ogni caso, difficilmente riuscirete ad accelerare correttamente tutti i filmati in HD in vostro possesso, quindi nell'ottica di un HTPC in grado di leggere qualsiasi film senza scatti o rallentamenti, è un bene dotarsi di una CPU veloce, tenendo come base minima un Dual Core ad almeno 2 GHz. Tali considerazioni non faranno piacere a chi, come noi, sperava che tecnologie come UVD e VP-2 potessero venire incontro alle esigenze di chi voleva utilizzare vecchie componenti per un Media Center economico e in grado di consumare poca elettricità.

"Per un HTPC in grado di leggere i film senza scatti, serve una CPU veloce"

È fastidioso che né ATI, né NVIDIA (per non parlare di Cyberlink, produttore di PowerDVD) evidenzino queste limitazioni (indicando magari come superarle) nei manuali dei loro prodotti: anche questa volta, per far funzionare al meglio il tutto, è necessario l'intervento di appassionati che, coordinandosi tramite vari forum, hanno trovato – e in certi casi risolto – alcuni dei bachi dei driver ufficiali o dei programmi. Non si tratta, del resto, di difetti da poco: chi realizza un HTPC, solitamente, vuole gestire la propria collezione di video dall'hard disk, e togliergli la possibilità di accelerare via hardware tali file (o di leggerli, come ha fatto Cyberlink nelle ultime incarnazioni del suo programma) è come offrire un'automobile senza pneumatici.



■ Nonostante le ottime potenzialità dell'UVD di ATI e del VP2 di NVIDIA, alcuni problemi di driver e software possono rendere difficile attivare l'accelerazione hardware per i filmati.

EMPIRE VACUUM TUBE AMPLIFIER

Produttore: Empire
Distributore: Koch Media
Internet: www.empireinteractive.com
Prezzo: € 699

Caratteristiche Tecniche
Ingressi: 2x RCA
Potenza di uscita: 20 Watt
Telecomando: sì



L'oggetto è splendido, soprattutto se provvedete a eliminare il coperchio in modo da avere le valvole in bella vista. Attenzione: scottano!

LA capillare diffusione dell'iPod ha spinto numerosi produttori a realizzare periferiche dedicate all'apprezzato lettore MP3 di Apple, alcune delle quali veramente peculiari.

Considerando il suo utilizzo come unica sorgente di riproduzione in casa, non stupisce il numero di "docking station" di vario prezzo disponibili sul mercato, utili per gestire le proprie tracce e playlist comodamente con il telecomando. Il Vacuum Tube Amplifier di Empire da noi provato ha dimostrato di avere la classica marcia in più: dedicato a utenti particolarmente esigenti, che desiderano il massimo della qualità sonora, oltre che un oggetto bello da vedere è in grado di attirare l'attenzione. in più, è dotato di ben due ingressi, uno per la centralina dell'iPod, e un secondo impiegabile con il computer, possibilità che rende l'oggetto stesso molto versatile.

Il look è decisamente "vintage", merito principalmente delle valvole a vista, che sono le maggiori artefici del particolare suono di questa periferica. L'unità è molto compatta, anche se, una volta montato l'intero impianto, l'ingombro non è poi limitato: oltre all'amplificatore, infatti, è presente una seconda basetta per il collegamento dell'iPod, che comprende il ricevitore a infrarossi per il telecomando. A questo vanno aggiunte le due casse. La dotazione è completata da una coppia di cavi di potenza di buona qualità e da alcuni cavi di segnale molto economici.

Collegato l'iPod e il computer, abbiamo iniziato una serie di ascolti alternando musica compressa a bassa qualità, CD e anche alcune tracce audio in alta risoluzione, rimanendo ammaliati dal timbro dell'amplificatore, che grazie alle due valvole installate si è rivelato molto caldo e non ha indotto fatica di ascolto. Purtroppo, le casse in dotazione non sono in grado di far apprezzare al meglio le potenzialità del sistema, e di conseguenza abbiamo provato a utilizzarlo sia con delle cuffie, sia con dei diffusori di maggiore qualità, ottenendo risultati decisamente migliori. La distorsione non è particolarmente elevata, merito anche del progetto dell'unità, in cui le due valvole 6N1 sono usate solamente per la sezione di guadagno del preamplificatore (una per canale), mentre la sezione potenza viene affidata a dei transistor, che offrono un miglior rapporto segnale/rumore.

È in realtà presente anche una terza valvola, una 6EN, completamente ininfluente sul suono: il suo scopo è quello di pilotare un piccolo Vu-Meter verde, a nostro avviso completamente fuori tema rispetto al look elegante dell'apparecchio.

> "Se abbinato a casse di buona qualità, suona in maniera eccellente"

Ci siamo divertiti parecchio a giocare con il piccolo, ma ben realizzato sistema di Empire, e una volta impacchettato per restituirlo al distributore ne abbiamo sentito decisamente la mancanza. È bello a vedersi e, se abbinato a casse migliori, suona in maniera eccellente. Restano alcuni problemi che sono effettivamente difficili da digerire. Prima di tutto le casse, che non sono all'altezza della situazione: accettabili nella riproduzione delle frequenze medie, ma molto carenti in quelle basse e un po' troppo metalliche nella parte alta dello spettro. Se il sistema fosse molto economico ci si potrebbe passare sopra, ma considerato che sono necessari 700 euro per portarsi a casa il "giocattolo", il difetto diventa molto rilevante.

GIOCHI COMPUTER

Un kit caratterizzato da una timbrica piacevole all'ascolto, merito delle valvole che riscaldano il suono quanto basta. L'integrazione con l'iPod è perfetta, ma il prezzo è troppo elevato, alla luce di casse non certo eccezionali.

7 ½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere.

WINDOWS 7 IN ANTICIPO

Originariamente atteso per il 2010, il successore di Windows Vista brucia le tappe, candidandosi per un debutto entro la seconda metà del prossimo anno. Noto con il nome ufficiale di Windows 7, il nuovo sistema operativo di Microsoft avrà il suo punto di forza nella personalizzazione delle impostazioni, che potranno essere riprodotte su diversi PC accedendo allo stesso account online. Le altre novità riguardano un microkernel snellito della vecchia parte Win32 e una maggiore propensione all'esecuzione di software a 64 bit. Nel blog **shippingseven.blogspot.com**, redatto da un programmatore anonimo coinvolto nello sviluppo del sistema operativo, è però rilevabile una funzionalità che solleticherà maggiormente la fantasia dei videogiocatori, ovvero quella di poter utilizzare contemporaneamente le VGA rivali di ATI e NVIDIA. Per ora, non ci è dato sapere se il funzionamento contemporaneo possa essere applicato ai giochi, ma alcuni esponenti del colosso di Seattle hanno promesso di approfondire la questione nei prossimi mesi.

GEFORCE DA OVERCLOCK

Nel tentativo di distinguersi dall'esercito di aziende coinvolte nella produzione di schede 8800 GT, la taiwanese Gigabyte ha arricchito le sue nuove NX88T256H e NX88T512HP con una tecnologia chiamata Gamer HUD, che si concretizza in un chip in grado di regolare la tensione della GPU. Evidentemente pensato per offrire maggiori margini di overclock, il chip



HIPER ANUBIS

- Produttore: Hiper
- Distributore: Hiper
- Internet: www.hipergroup.com
- Prezzo: € 170

AVETE bisogno di un case molto resistente e di generose dimensioni, capace di ospitare anche configurazioni veramente spinte?

Il modello Anubis di Hiper potrebbe essere un candidato ideale: è voluminoso quanto basta, apparentemente robusto e permette di inserire e togliere praticamente ogni componente senza dover utilizzare alcun attrezzo. È predisposto per montare tre ventole da 120 mm (una sulla parte anteriore, una su quella posteriore e una sulla paratia superiore), ma ne viene inclusa solamente una, quella sulla parte alta. In compenso, Hiper ci ha assicurato che, per qualche mese, agli acquirenti del case verranno regalate due ventole aggiuntive, identiche a quella in dotazione: un modello a 1.500 RPM, che secondo le specifiche non supera i 19dB di rumorosità. Installarle è fondamentale, dato che l'unico esemplare montato sul case è decisamente insufficiente per garantire una corretta areazione delle componenti.

"L'alimentatore può essere installato solo nella parte alta dell'unità"

Il flusso d'aria totale è adeguato, pur non al livello di avversari come il Cosmos 1000, e la rumorosità è tutto sommato limitata anche con tutte le componenti al massimo della velocità. Merito soprattutto dell'alluminio leggermente più spesso del solito, che in qualche maniera limita l'insorgere di fastidiose risonanze. Ciononostante, il castello che contiene gli hard disk non è stato oggetto di particolari cure per quanto riguarda lo smorzamento delle vibrazioni, e i dischi fissi tendono a risultare più udibili del solito. Niente che non possa essere risolto utilizzando delle rondelle in gomma. Un peccato che il costruttore non abbia deciso di inserirle, considerato soprattutto che la dotazione è particolarmente curata (due set di viti separate, uno nero e uno acciaio, e addirittura una spazzolina che si rivela eccellente per ripulire il case e le componenti interne dalla polvere), e questa chicca in più sarebbe stata la classica ciliegina sulla torta.

L'alimentatore può essere installato solo nella parte alta dell'unità, in contro-tendenza con altri produttori, che ultimamente preferiscono alloggiarlo nella parte bassa, in modo da far "respirare" meglio CPU e GPU. Si tratta di una scelta che, tutto sommato, non ha un impatto drammatico sulle prestazioni, a nostro avviso.

Nonostante questi piccoli appunti, l'Anubis si è rivelato comodo da utilizzare anche nel caso di configurazioni SLI, ed esteticamente è di sicuro effetto, pur nelle sue forme squadrate. La paratia laterale è dotata di inserto in Plexiglass, che secondo i gusti personali può piacere o meno.

Il prezzo non è basso, ed è solo marginalmente inferiore alle migliori unità di altri produttori: se questi ultimi possono vantare migliori accorgimenti per quanto riguarda la silenziosità e il riciclo dell'aria, l'Anubis ha dalla sua un'estetica e una robustezza superiori, che per certi versi lo renderanno preferibile.





L'Anubis appare come un grosso contenitore per server, ma è abbastanza elegante da non sfigurare nello studio o in salotti tecnologici.

L'Anubis è un case robusto, elegante e ben realizzato, anche se non eccellente per quanto riguarda il riciclo dell'aria. Il prezzo non è certo contenuto, ma è allineato con modelli di simile caratura.

7½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

è controllato da un software con cui è possibile scegliere se puntare al risparmio energetico o alle massime prestazioni. Consolidano il tutto dei dissipatori in rame muniti di pompe di calore e una ventola di grosse dimensioni, la cui velocità di rotazione è controllabile tramite il software già citato.

NON SOLO CHIAVETTE USB

LaCie, sfruttando gli hard disk da 1,3 pollici recentemente annunciati da Samsung, ha introdotto sul mercato dei dischi fissi USB Key Max e Little Disk 1.3. Posti, come dimensioni, a metà strada tra le normali chiavette USB e i dischi da 1,8 pollici diffusi nei lettori MP3, i nuovi LaCie hanno una capienza variabile da 30 a 40 GB, traggono alimentazione dalla porta USB e offrono un tempo medio di accesso ai dati di circa 30 ms. Il Little Disk da 40 GB, con 2 MB di cache esterna, un peso di 85 grammi e 6 cm di lunghezza sarà proposto al prezzo di 125 euro. Il mercato, nel frattempo, sembra invaso dalle soluzioni allo stato solido. Ne è un esempio l'ultima proposta di MTron, un'azienda coreana produttrice di hard disk interni da 2,5 e 3,5" con capacità variabili da 16 a 64 GB, e caratterizzati non solo da consumi ridotti e silenziosità assoluta, ma anche da tempi d'accesso ai dati vicini al singolo millisecondo e da una velocità di lettura di 100 MB al secondo. Il solo difetto del modello da 64 GB, capace di ridurre drasticamente i tempi di avvio dei giochi e delle applicazioni, è il prezzo di 1.899 euro.



COOLERMASTER COOLVIVA PRO SE

- Produttore: Coolermaster
- Distributore: Coolermaster
- Internet: www.coolermaster.it
- Prezzo: € 29

LE recenti GeForce 8500/8600 o le più attempate Radeon X1950 non sempre sono dotate di un sistema di smaltimento del calore molto efficiente, risultando piuttosto rumorose durante le fasi di gioco, quando la GPU scalda maggiormente ed è necessario aumentare il regime di rotazione della ventola.

Fra le tante opzioni per porre rimedio al problema, la proposta di Coolermaster è abbastanza economica: il prezzo ufficiale è di 29 euro, ma è possibile trovare il CoolViva PRO SE anche a qualcosa in meno. Si tratta di una cifra decisamente competitiva, soprattutto considerando le discrete prestazioni dell'unità. Nonostante le dimensioni, il CoolViva PRO SE è molto leggero: il blocco d'alluminio lamellato è decisamente piccolo, ma sufficiente a raffreddare senza troppo sforzo le schede ufficialmente supportate, grazie anche all'ausilio di tre heatpipe, praticamente nascoste alla vista ma presenti nella base del dissipatore. Abbiamo eseguito i test installando il CoolViVA su una esigente X1950 XTX, notando un deciso miglioramento rispetto al dissipatore originale: al regime minimo di giri, il CoolViva PRO SE è praticamente muto e, anche quando è spinto al massimo, si rivela decisamente silenzioso, pur facendo misurare temperature inferiori anche di 10 gradi, in certi casi, rispetto alla soluzione suggerita da AMD e impiegata sulla maggior parte delle schede video.

Intelligentemente, Coolermaster ha optato per una ventola termocontrollata, che può essere facilmente gestita dai driver Catalyst o da programmi come ATITool. L'unico "Inconveniente" del CoolViVA Pro SE è che si tratta di un'unità doppio slot, che potrebbe creare problemi di spazio all'interno del case.





Piccolo, leggero e decisamente efficiente, oltre che economico, il CoolViva PRO SE è un sistema di raffreddamento quasi perfetto per chi desidera coniugare prestazioni e silenzio.

8½

ZALMAN VF-1000 CU LED

- Produttore: Zalman
- Distributore: Zalman
- Internet: www.zalman.com
- Prezzo: € 49

UN'alternativa più costosa alla proposta di Coolermaster viene da Zalman, e si chiama VF-1000 CU. Rispetto al CoolViva PRO SE, quest'unità vanta anche la compatibilità con le GeForce 8800, ma lo scotto da pagare è quello di dotarsi di un ulteriore kit per raffreddare memorie, Ramdac e altre componenti.

Di conseguenza, riteniamo il VF-1000 CU un'unità più adeguata alle esigenti schede della precedente generazione o alle schede moderne, ma compatibili, come le GeForce 8600. Lo abbiamo testato su una X1950 XTX, sottoponendolo quindi a uno sforzo non indifferente. L'enorme dimensione della superficie dissipante in rame, coadiuvata da quattro heatpipe, ha permesso di ottenere risultati decisamente interessanti: anche al minimo di giri di rotazione, con la ventola quasi muta rispetto alle altre (silenziose) installate nel case, le temperature sono sempre state più basse che usando la soluzione standard di ATI. La differenza di temperature si è assottigliata sotto sforzo, quando al massimo di rotazione di giri, il VF-1000 CU risultava solo di 5 gradi inferiore, pur con un ronzio decisamente meno fastidioso. In molti casi, non abbiamo nemmeno sentito la necessità di aumentare la velocità della ventola durante le sessioni di gioco, sebbene in tale situazione le temperature salissero facilmente attorno ai 90 gradi: la GPU non ha mai esibito artefatti grafici nemmeno in tali situazioni, ma sconsigliamo vivamente di spingersi a tanto, e di alzare almeno parzialmente gli RPM.

Purtroppo, Zalman non ha pensato d'inserire una ventola termocontrollabile e quindi, per variarne la velocità, si è costretti a intervenire su una piccola manopola (in dotazione) da attaccare preferibilmente fuori dal case: una soluzione a nostro avviso inaccettabile, se si considera il prezzo dell'unità.





Un dissipatore decisamente efficiente, anche se molto voluminoso: è in grado di raffreddare qualsiasi scheda 3D, 8800 comprese (con l'aggiunta di ulteriori moduli per le RAM), ma è piuttosto costoso.

8

CURVE SEXY

Tra le tante novità mostrate al CES di Las Vegas (tenutosi agli inizi di gennaio), spiccavano due prototipi di display di NEC e AlienWare, caratterizzati da 40 pollici di diagonale e schermo ricurvo. Alla base di entrambi i prodotti risiedevano 4 retroproiettori DLP con tempi di reazione di soli 0,02 millisecondi, capaci di generare un desktop di 2880x900 pixel e un fattore di contrasto di 10.000:1. Sebbene l'altezza e la risoluzione verticale siano pari a quelle dei normali LCD widescreen da 19 pollici, la capacità di immersione offerta dal pannello curvo veniva ben sottolineata, durante la fiera, da una sessione di gioco a *Crysis* in cui il protagonista godeva di una visione laterale senza precedenti. I prototipi soffrivano di alcune imperfezioni visive in prossimità dei punti di giuntura dei 4 pannelli, difetti che verranno eliminati dai prodotti finali, in modo da giustificarne ulteriormente il prezzo, stimabile nell'ordine dei 3.000 dollari (circa 2.000 euro).

NOTEBOOK SLI

La piattaforma intel Santa Rosa, che ha alla sua base i nuovi processori Core 2 con costruzione a 45 nm della famiglia T9000, è stata sfruttata da Asus per dare vita al primo notebook munito di configurazione video SLI. Il nuovo G70 include, infatti, una coppia di GeForce 8700 GT la cui velocità, abbinata a 1 GB di VRAM, dovrebbe riuscire a gestire egregiamente lo schermo da 17" con risoluzione nativa di 1900x1200. Agli acquirenti verrà dato modo di raddoppiare anche il comparto dischi, configurabile in modalità RAID con due modelli da 200 GB ciascuno, mentre il masterizzatore Lightscribe di serie potrà essere sostituito con una ben più costosa unità Blu-ray. Ma Asus non è impegnata solo sul fronte delle massime prestazioni: l'enorme successo dell'Eee PC ha infatti spinto l'azienda asiatica a sviluppare una

THRUSTMASTER UNIVERSAL CHALLENGE

Produttore: Thrustmaster
Distributore: Thrustmaster
Internet: www.thrustmaster.com
Prezzo: € 39



L'economica plastica è il materiale predominante nell'Universal Challenge.

I tempi in cui Thrustmaster costruiva le più avanzate (e costose) periferiche di gioco per PC sono passati, e sembra che il famoso produttore si stia dedicando principalmente a prodotti meno ambiziosi.

Ciò farà la felicità di chi ci tiene a preservare il conto in banca, ma non soddisferà coloro che ricercano le periferiche qualitativamente migliori, indipendentemente dal loro prezzo. Se siete fra quelli che cercano il risparmio, potreste essere interessati al volante universale, un prodotto che ha il non piccolo vantaggio di essere compatibile con PC, PlayStation 2 e 3, GameCube e Wii senza nemmeno richiedere l'utilizzo di adattatori: all'estremità del cavo sono infatti disponibili tutti i connettori necessari.

La plastica utilizzata per ogni parte della periferica svela immediatamente che si tratta di un prodotto economico, ma tutto sommato non si ha l'impressione di tenere in mano un volante particolarmente fragile. Tutt'altro, come del resto conferma Thrustmaster: la componentistica è prevalentemente la stessa utilizzata nei precedenti modelli, che hanno avuto ben pochi problemi di resi o rotture. C'è anche da dire che, solitamente, il punto debole di questa tipologia di accessori è da ricercare nei motori del force feedback, qui assenti, sostituiti da un meno impegnativo motorino che si occupa della vibrazione ed è compatibile solamente con le PlayStation.

Nonostante l'Universal Challenge sia decisamente leggero, dobbiamo ammettere che il sistema di aggancio alla scrivania si rivela molto efficace e, a meno di dare strappi veramente violenti, l'unità rimarrà al suo posto anche in caso di sterzi e controsterzi piuttosto bruschi. L'angolo di rotazione è molto limitato, non superando i 180 gradi complessivi, fattore che non rende l'unità adeguata a simulazioni di guida. Di contro, tale valore è più che sufficiente per i giochi arcade, come *Need for Speed: ProStreet* o il recente *Juiced 2*. Abbiamo riscontrato lo stesso difetto nella pedaliera, i cui comandi hanno un'escursione decisamente limitata. Ciò rende molto difficile parzializzare gas e freno correttamente nelle simulazioni certosine, operazione invece poco utile con i giochi di guida, in cui è permesso affrontare le curve in maniera più sportiva senza dosare millimetricamente l'escursione del piede.

"La molla di ritorno sul perno offre una resistenza adeguata"

Per quanto riguarda l'ergonomia complessiva, dobbiamo ammettere che l'Universal Challenge non è niente male: la gomma su cui poggerete le mani garantisce un buon grip e risulta anche piacevole al tatto, e i tasti sono tutti facilmente raggiungibili, anche se avremmo preferito delle "farfalle" del cambio leggermente più lunghe e robuste di quelle installate. Abbiamo apprezzato, invece, la molla di ritorno sul perno, che offre una resistenza adeguata, consentendo una discreta precisione e, soprattutto, tornando comodamente al centro in automatico.

Abbiamo provato l'Universal Challenge con *GTR 2* e *rFactor*, giochi con i quali (come prevedibile) non si è rivelato l'ideale. Di contro, ci siamo divertiti molto con *Juiced 2*, sia nelle gare di velocità, sia nelle competizioni di drifting, che sono risultate parecchio divertenti, nonostante i pochi gradi di rotazione della periferica. Se avete intenzione di sfruttare il volante principalmente con titoli arcade e il vostro obiettivo è il risparmio, probabilmente l'Universal Challenge è la miglior soluzione disponibile. Naturalmente, se volete pennellare perfettamente le curve con *Roce 07* o simili, vi consigliamo di racimolare qualche euro in più e puntare su modelli migliori.



Da un volante così economico non ci si possono aspettare miracoli, e l'Universal Challenge non ci ha lasciati a bocca aperta. Bisogna ammettere che, in relazione al prezzo, è difficile lamentarsi e lo consigliamo a tutti gli appassionati degli arcade.

6½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

nuova versione del suo ultraportatile basato su Linux e memoria flash, che si arricchirà nei prossimi mesi di uno schermo da 8,9", supporto WiMAX e, probabilmente, funzionalità touch screen.

HD-DVD ALLE CORDE

Warner Bros, una delle major hollywoodiane più influenti del pianeta, ha annunciato che in futuro supporterà esclusivamente il formato Blu-ray interrompendo la pubblicazione di film in HD-DVD. La notizia, seguita a breve da voci riguardanti la possibilità che Paramount segua la stessa strada, fa pensare che la guerra dei formati HD sia ormai prossima a concludersi in favore del formato Sony. Un vantaggio che potrebbe essere consolidato dall'arrivo di un lettore Blu-ray per PC dal prezzo inferiore ai 200 dollari, ovvero il Sony BDU-X10S. Un'unità SATA interna dotata di 8 MB di memoria buffer, compatibile con tutti i dischi BD-ROM e BD-R da 25 e 50 GB, e accompagnata da un player software CyberLink dedicato alla riproduzione di contenuti HD.

MOTORI A V

Pur essendo privi di cilindri e pistoni, i nuovi CoolerMaster V8 e V10 non mancheranno di attirare l'attenzione degli utenti amanti della velocità. Il V10 è un dissipatore munito di ben 10 pompe di calore, poggianti su una base in rame e dotato di una forma tale da permettergli di raffreddare CPU, mosfet (regolatore di tensione) di alimentazione, RAM e Northbridge. Il V8 ha una forma più classica a sviluppo verticale, ma grazie a 8 heatpipe e una ventola interna riesce a raffreddare Phenom e Core 2 producendo solo 22 db di rumore. Compagni ideali di entrambi i prodotti sono i nuovi case della serie CSX, sviluppati da CoolerMaster in collaborazione con l'americana Smooth Creations e personalizzabili dall'acquirente tramite aerografie. Il costo di un

ASUS P5N-T DELUXE

- Produttore: Asus
- Distributore: Asus
- Internet: www.asus.com
- Prezzo: € 229

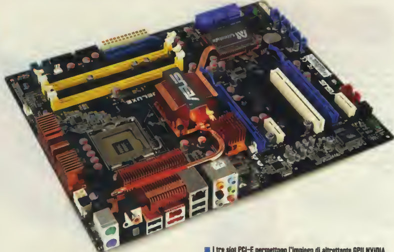
LA Asus P5N-T Deluxe è una scheda madre basata sul nuovo chipset nForce 780i di NVIDIA, naturale evoluzione del 680.

La principale differenza dalla precedente generazione consiste nel supporto allo standard PCI-E 2.0 (caratterizzato da una banda decisamente maggiore rispetto al precedente) e allo 3-Way SLI, in poche parole lo SLI con tre schede video. Oltre a questo, Asus ha imbottito la motherboard inserendo le sue tipiche tecnologie, alcune delle quali effettivamente molto interessanti: abbiamo quindi l'ormai consueto sistema passivo di dissipazione a heatpipe - molto efficiente e soprattutto silenzioso - e la tecnologia EPU, che contribuisce al risparmio energetico e, indirettamente, dovrebbe allungare la vita delle componenti.

Molta attenzione è stata data agli overclocker, come tradizione di Asus, ed effettivamente il BIOS permette di modificare ogni parametro fin nei più piccoli particolari (il che farà la gioia degli smanettoni costantemente impegnati a spuntare le migliori prestazioni possibili). La P5N-T Deluxe si rivela quindi perfetta per spingere al limite i nuovi processori di Intel, così come le RAM DDR 2, le uniche supportate (sinceramente, non sentiamo ancora la mancanza del supporto alle costose DDR 3).

Dal punto di vista del design, l'unica pecca è la presenza di un solo slot PCI, che potrà mettere in crisi i possessori di configurazioni molto spinte. Questi ultimi, per esempio, si troveranno a scegliere se dover installare una scheda TV o una scheda audio nell'unico spazio disponibile (o ad acquistare nuove periferiche PCI-E). Probabilmente, però, non sentirete la necessità di un controller RAID separato, considerando che quello presente è molto avanzato, e i suoi sei connettori supportano configurazioni RAID 0, 1, 0+1, 5 e JBOD.

I test non hanno evidenziato problemi degni di nota e le prestazioni, così come la stabilità del sistema che abbiamo cucito attorno alla P5N-T, non ci hanno deluso. Certo, la scheda audio non è il massimo della qualità e, purtroppo, non supporta nemmeno gli standard DD Live e DTS Interactive,



■ I tre slot PCI-E permettono l'impiego di altrettante GPU NVIDIA.

> "L'unica pecca è la presenza di un solo slot PCI"

ma questo è un problema tipico della maggioranza dei chip sonori integrati, e chi pretende di meglio è abituato a puntare a prodotti dedicati.

Più interessante è invece il discorso relativo al 3-Way SLI, supportato dalla scheda madre, ma a nostro avviso non particolarmente ben studiato. Sia chiaro che non è un limite dovuto all'implementazione di Asus, ma alla tecnologia di NVIDIA, che purtroppo, secondo noi, non fa gridare al miracolo. Principalmente, troviamo opinabile che allo stato attuale siano supportate solamente le 8800 GTX e Ultra, schede decisamente ingombranti, costose e capaci di generare temperature allarmanti all'interno del case. Non solo, quindi, dovrete ingegnarvi nel trovare un modo per raffreddare decentemente il sistema, ma fareste anche bene a tapparvi le orecchie per evitare il frastuono (a meno di voler puntare sulla costosa via del raffreddamento a liquido) generato da tre simili "mostri" che lavorano in parallelo. Sarebbe stato molto più interessante poter montare le 8800 GT e GTS, decisamente più economiche e spesso anche veloci. Le GT, inoltre, occupano solo uno slot, e sarebbero decisamente più semplici da integrare nel sistema.

Insomma, a nostro avviso rimane tuttora conveniente limitarsi a due schede video, che permettono di raggiungere prestazioni da brivido, risparmiare denaro e si installano con poca fatica. Lo 3-Way SLI, probabilmente, mostrerà le sue carte con la prossima generazione di GPU NVIDIA.

GIOCHI COMPUTER

Asus continua a non deludere e a realizzare ottime schede madri. La P5N-T non fa eccezione e, pur non facendo parte della serie ROG, è perfetta per giocatori esigenti. Il 3-Way SLI è una chicca curiosa, ma attualmente poco utile.

8

case completamente pitturato si avvicina però ai 900 dollari.

SHADER EMERGENTI

Il lancio delle GPU RV620 e RV635 da parte di ATI si è subito riflesso nell'arrivo di numerose Radeon 3450 e 3650, capaci di offrire gli shader di genereazione 4.1 anche alla fascia media di mercato. Le caratteristiche comuni delle nuove schede riguardano il supporto al PCI-E 2.0 e un bus da 128 bit verso 256 o 512 MB di memoria dedicata. A differenziare le due serie è il numero degli shader, 120 nelle 3650 e 40 nelle 3450, nonché l'ammontare delle unità dedicate alle texture, rispettivamente pari a 8 e a 4. Il processo produttivo a 55 nm ha spinto molti produttori a introdurre schede con frequenze operative superiori a quelle definite da AMD, come per esempio la PowerColor HD 3650 Xtreme PCS con GPU a 800 MHz e 512 MB di GDDR a 1,8 GHz, o la GeCube RX265XTG3, che a una GPU di pari frequenza abbina GDDR 3 a 2 GHz. Se le 3650 si distinguono grazie a delle discrete prestazioni, le 3450 sembrano essere decisamente rivolte alla riproduzione multimediale, integrando in molti casi porte HDMI e DisplayPort.

CORE 2 RINNOVATI

L'arrivo della nuova serie E8000 di Intel non determinerà soltanto la diffusione dell'architettura a 45 nm, ma anche il pensionamento dei primi Core 2 con bus a 1066 MHz. A fine gennaio, le fabbriche di Intel hanno infatti smesso di produrre i modelli E6300, E6600, E6700, E6320 ed E6420, cancellando contemporaneamente dai listini anche l'Xtreme X6800. Tutti i Core 2 per desktop prodotti nei prossimi mesi saranno muniti di bus a 1.333 MHz, di conseguenza i possessori di motherboard incompatibili con l'ultimo front side bus è bene che si affrettino ad acquistare gli ultimi esemplari della vecchia generazione rimasti in commercio. Anche AMD

ATI RADEON HD 3870 X2

Produttore: ATI
Distributore: ATI
Internet: www.ati.com
Prezzo: € 399

Caratteristiche Tecniche
Frequenza core: 825 MHz
Frequenza RAM: 1,8 GHz
Stream processor: 640
Bus: 256 bit



Non c'è nulla da dire: le schede video di fascia alta sono veramente gigantesche.

ORMAI, AMD/ATI è sotto pressione da molto tempo. Sia NVIDIA, sia Intel le stanno facendo una feroce concorrenza, tanto da metterla in seria difficoltà, come dimostrano i risultati finanziari del 2007.



Dal punto di vista dei processori, i pochi Phenom usciti non sono competitivi e si aspetta ancora la versione più potente (il ritardo è dovuto a un bug ancora irrisolto), mentre nel campo delle GPU, ATI risulta competitiva sulla fascia economica, mentre è priva di prodotti vincenti nelle fasce alte del mercato, quelle più importanti dal punto di vista dell'immagine.

Come abbiamo fatto notare nei numeri precedenti di GMC, le Radeon HD 3870 sono delle ottime GPU, specie in relazione al prezzo di vendita molto aggressivo, ma risultano più lente delle 8800 GT che, pur se leggermente più care, risultano maggiormente appetibili per un giocatore. La 3870 X2 non è altro che una scheda che integra due GPU 3870 in parallelo, e attualmente rappresenta la fascia alta di AMD. Venduta a circa 400 euro (un prezzo non molto distante da quello di due VGA in Crossfire), offre alcuni vantaggi che la rendono particolarmente appetibile.

"Le GPU utilizzate sulla X2 sono praticamente identiche alle 3870, con la differenza della RAM"

Prima di tutto, non è necessario possedere una scheda madre che supporta la tecnologia Crossfire, ma basterà una qualsiasi motherboard con uno slot PCI-E 16x libero. Oltre agli ovvi vantaggi in fase di scelta delle componenti, è interessante notare come, così facendo, i dati da condividere vengano passati direttamente fra le GPU, senza appesantire il bus PCI-E e, di conseguenza, offrendo prestazioni che – almeno in linea teorica – sono superiori. Se si vuole esagerare, poi, questa scelta permette ai più smaliziati di comprare due 3870 X2 e metterle in parallelo, sommando così la potenza di quattro GPU.

Le GPU utilizzate sulla X2 sono praticamente identiche alle 3870, con l'unica differenza costituita dalla RAM, di tipo GDDR 3 invece che GDDR 4, che di conseguenza viaggerà a "soli" 1.850 MHz, contro i 2.250 del chip singolo. Per bilanciare le prestazioni, è stato però incrementato il clock del chip, che funziona a 825 MHz invece dei 775 tipici della 3870. Come facilmente presumibile, la scheda video è veramente grossa, identica alle 8800 Ultra e come queste caratterizzata dalla presenza di ben due connettori per l'alimentazione (uno a 6 pin e l'altro a 8). Non è adatta, dunque, a case angusti o ad alimentatori sottodimensionati, ma questo non stupisce da parte di un prodotto che mira alla fascia più elevata.

Le prestazioni sono decisamente degne di nota, tanto che, nella maggior parte dei titoli, la X2 si posiziona in prima fila, superando i più veloci chip di NVIDIA, 8800 GTX compresa. A conti fatti, la 3870 X2 è la scheda video più veloce sul mercato e può contare su un prezzo di vendita molto competitivo, se rapportato alle costose 8800 GTX o Ultra. Rispetto a queste ultime, inoltre, ha alcuni vantaggi, come l'UVD (che permette l'accelerazione dei filmati codificati in H.264, MPEG e VC-1) e il supporto alle recentissime DirectX 10.1, che ancora non sono però state inserite in alcun gioco.



La scheda video più veloce sul mercato, e per una volta, non è la più costosa. Pur montando due GPU, non richiede una motherboard con supporto Crossfire, rivelandosi di conseguenza molto versatile.



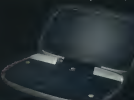
Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere.

ha rinnovato la propria offerta, ma senza eliminare dei vecchi Athlon, quanto piuttosto introducendo i Phenom 9150 e 9100 a 1,8 GHz e basso consumo energetico, pari a soli 65 Watt.

INVASIONE DI CAMPO

Logitech ha immesso sul mercato una tastiera pensata per controllare i sistemi Home Theater PC. La diNovo Mini ha dimensioni particolarmente ridotte, sacrificando il tastierino numerico e i tasti funzione, ma include un touchpad a sfioramento capace di emulare il mouse e di semplificare la navigazione tra i menu. Tutti i tasti della periferica,



collegata al PC tramite Bluetooth 2.0 e alimentata da una batteria al litio ricaricabile, sono retroilluminati e protetti da un guscio richiudibile. Quasi a voler rispondere a tale invasione nel mercato degli HTPC, l'americana SilverStone ha contemporaneamente annunciato un mouse per videogiocatori caratterizzato da una rotella laterale, raggiungibile dal pollice, un piccolo display programmabile e un leggerissimo corpo in carbonio. Prezzo e nome del mouse verranno rilevati nelle prossime settimane, al contrario del prodotto Logitech, già in vendita al prezzo di 150 euro.

PC DI PESO

Gli appassionati del gioco *Portal*, incluso nell'Orange Box di Valve, possono oggi personalizzare il proprio PC con un case che riproduce perfettamente i cubi incontrati tante volte durante l'esplorazione delle enigmatiche stanze di gioco. Un intraprendente redattore del sito www.bit-

Analisi delle prestazioni

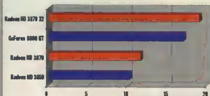
LA nuova proposta di ATI è stata una piacevole sorpresa. Eravamo rimasti colpiti dal rapporto qualità prezzo delle 3850/3870, ma sentivamo la mancanza di una seria alternativa nella fascia alta del mercato, da troppo tempo dominata dalle "vecchie" 8800.

La 3870 X2 riesce nel compito di scalzare la concorrente dal podio e, anche se lo fa con poca eleganza (alla fine sono due chip in parallelo, non certo una nuova strabiliante architettura), il risultato è degno di nota, soprattutto al prezzo di circa 400 euro – non basso in assoluto, ma leggermente inferiore a quelli dei modelli top di gamma da qualche tempo a questa parte.

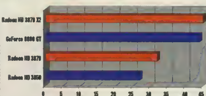
La soluzione di ATI è in testa a qualsiasi alternativa e senza richiedere all'utente alcun intervento nei settaggi, non appena installata, genera un numero di FPS decisamente maggiore rispetto a quanto fa una 8800 Ultra. L'aspetto più interessante è abbiamo visto ottimi risultati con tutti i benchmark utilizzati, segno che Crossfire è ormai una tecnologia molto matura, che non ha problemi a scalare le prestazioni con i vari motori 3D attualmente disponibili. Certo, anche questo "bolide" non riesce a gestire adeguatamente la modalità "Very High" di *Crysis*, che non è esente da rallentamenti, ma per il resto, i giochi prendono letteralmente il volo, compresi quelli dotati di motore DirectX 10, come *Lost Planet*. La HD 3870 X2 è, insomma, un prodotto ben riuscito e fa ritornare la fiducia nei confronti di ATI/AMD, che da qualche tempo non sembrava in grado di reggere il passo della concorrenza. Chi vuole, sarà libero di utilizzarne due, arrivando a sfruttare ben quattro GPU in parallelo (bisogna essere dotati di motherboard Crossfire) per realizzare la sezione video più potente attualmente concepibile.



CRYSIS

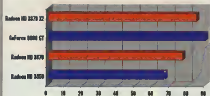


LOST PLANET

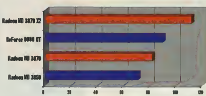




PREY



F.E.A.R.



SISTEMA DI PROVA

Per i nostri test, abbiamo utilizzato quanto di meglio offriva il mercato: un velocissimo Quad Core di Intel Q6750 con 2 GB di RAM. I test sono stati effettuati alla risoluzione di 1600x1200 con AA 4x, AF 16x e tutti i dettagli impostati al massimo livello. I valori di *Lost Planet* si riferiscono al test DX 9, quelli di *Crysis* al test DX 10.

tech-net ha infatti documentato passo per passo la creazione di un case perfettamente somigliante all'oggetto virtuale in questione, facendo grande uso di acrilico, colla e seghetto alternativo. Le dimensioni del cubo creato dall'autore consentono solo l'utilizzo di una piccola motherboard Via Epia, ma, con alcuni aggiustamenti, il case può essere adattato anche alle più comuni Micro-ATX. Le immagini dell'opera finita sono disponibili all'indirizzo **www.bit-tech.net/modding/2008/01/21/the_weighted_companion_pc/1**.

PC PIUMA

Si chiama McBook Air ed è il notebook più sottile mai prodotto, tanto da poter essere infilato in una busta per fogli A4. L'ultima meraviglia Apple si distingue soprattutto per le dimensioni, ma offre comunque prestazioni di rilievo grazie a un processore Core 2 a 1,8 GHz, 2 GB di RAM a 667 MHz e un hard disk SSD da 64 GB. Lo schermo da 13,3" ha una risoluzione nativa di 1280x800, è retroilluminato da LED ed è controllato dalla GPU GMA X3100 di Intel. Inadatto ai giochi, ma perfetto per i professionisti sempre in viaggio, l'Air integra WiMAX, uscita DVI e VGA, Bluetooth 2.1 e WiFi 802.11n, avendo come unici punti deboli un comparto grafico modesto e un prezzo variabile da 1.700 a 2.870 euro, secondo la configurazione scelta dall'utente.



SAMSUNG SGH-L760



- **Produttore:** Samsung
- **Internet:** http://it.samsungmobile.com
- **Prezzo:** € 189

SUL numero di gennaio di GMC ve l'evevemo promesso: pur non essendo un terminele recentissimo (è uscito in Italia solo lo scorso settembre), siemo finelmente riusciti a mettere le meni sul telefono ufficiale di gera del "Semsung Mobile Challenge" dello scorso settembre, Il primo campioneto del mondo professionistico di glochi per telefonino, l'ottimo SGH-L760.

Presente anche in versione brandizzata nei listini di TIM (è quella che ebbiamo avuto occasione di provare per questa recensione), L760 rappresenta forse una delle proposte più interessanti (da un punto di vista ludico) di questo periodo di "saldi", deto il suo ottimo rapporto qualità-prezzo. L760 è uno "slide-up", un telefono a slitta caratterizzato da un comodo joystick centrale con due grandi "soft key" laterali. Un po' più deludente è il tastierino numerico nascosto, costituito da quattro mezzelune in plastica ricurva senza alcuna separazione tra i tasti.

La sensazione al tatto non è particolarmente convincente e la mancanza di delimitazione netta tra i pulsanti ne penelizza sensibilmente la precisione. Buono è, però, il display e 262.000 colori, molto nitido e luminoso e con una risoluzione di 240x320 pixel. La memorie interna di soli 40 MB è un po' scarsa, ma la compatibilità del telefono con le comuni schede Micro SD permette di espandeme la capienza sino a 2 GB, senza dimenticare anche la porta USB con cui è possibile trasferire eventualmente file (e midlet) sul proprio PC. Discreta l'autonomia del dispositivo, che risente però moltissimo della rete (GSM o UMTS) sui cui il telefono si connette. Considerato un uso "standard", una carica completa dura tranquillemente una giornata intera, ma non molto di più. Il principale difetto di questo cellulare, però, è rappresentato dalla mancanza di Symbian, presente invece nel "fratello maggiore" SGH i550. A quel prezzo, comunque, si tratta di una lacuna accettabile.

La mancanza del Symbian si sente, ma ergonomia e robustezza eccellenti fanno dell'L760 un buon telefono da gioco. **7½**

- Ottimo rapporto qualità-prezzo
- Ottimi il display e l'ergonomia
- Mediocre il tastierino interno
- Niente Symbian

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato: ASTERIX ALLE OLIMPIADI



Originale rivisitazione del fumetto nato dalla fantasia di Goscinny e Uderzo (Asterix e Obelix sono già stati protagonisti di diverse avventure su telefonino, come il recente *Asterix And The Vikings*), *Asterix alle Olimpiadi* è realizzato su licenza dell'omonimo lungometraggio uscito nelle sale lo scorso 8 febbraio.
A differenza del film (che ha per protagonisti Gerard Depardieu – nel ruolo di Obelix – e Alain Delon nei panni di Cesare), il gioco riprende, per fortuna, la grafica del fumetto originale del '68. Il risultato è assolutamente all'altezza e il motore grafico rende onore e due grandi miti della storia del fumetto. Il gioco è essenzialmente una compilation (legata da una trama un po' pretestuosa, per la verità) di generi diversi: oltre all'immancabile gioco di piattaforme, infatti, sono presenti diversi mini-giochi d'ispirazione sportiva un po' per tutti i gusti. Agli amanti del fumetto originale piacerà molto.

- Produttore: EA Mobile
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.eamobile.com

Simpatica e riuscita raccolta di giochi di generi diversi. Consigliabile a tutti, soprattutto ai fan più affezionati alla serie originale di fumetti. **8**

Provato: ZUMA



Tra i generi più diffusi su telefonino, un posto d'onore spetta ai puzzle game. Del resto, il primo gioco per cellulare della storia (*Snake*, del '97) era anch'esso un "action puzzle game". Gli sviluppatori si sono sbizzarriti a inventare variazioni più o meno fantasiose sul tema e, anche se sino a oggi nessuno è mai riuscito e superare in popolarità il celebre *Tetris*, sono stati molti i puzzle di successo proposti su telefonino. Tra tutti, ci piace segnalare un rompicapo che ha già esordito su PC, ma che ci pare evvincente e irresistibile: *Zuma*. Caratterizzato da uno stile grafico che ricorda le rovine precolombiane, in *Zuma* i giocatori devono semplicemente evitare che una fila di biglie colorate riesca a raggiungere il pozzo situato dentro un teschio d'oro al centro dello schermo. Per impedirlo, hanno e disposizione una specie di cannoncino "spara biglie" in stile *Puzzle Bobble*, con cui annichilire biglie rotolanti dello stesso colore. Il gioco è semplicemente irresistibile: provatelo gratis su internet, sul sito di GLU.

- Produttore: GLU
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.glu.com

Sicuramente il miglior puzzle game attualmente disponibile per cellulare. Facile da cominciare, impossibile da smettere! **9**

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio

SQUARESOFT IN ESCLUSIVA SU TELEFONINO?

Grande gioia ha suscitato, presso gli appassionati dei giochi di ruolo giapponesi, l'annuncio da parte di Square Enix, "gigante" dei GdR, dell'imminente pubblicazione dei sequel di due dei più celebri titoli prodotti in passato dallo sviluppatore nipponico: *Final Fantasy IV* e il bellissimo *Parasite Eve* (uscito solo su PlayStation, ma mai pubblicato in Europa). Peccato che i portavoce Squaresoft si siano affrettati a precisare che i due nuovi giochi saranno realizzati in esclusiva su telefonino. Entrambi i titoli (il seguito di *Parasite Eve* si intitolerà *The 3rd Birthday*) non vedranno la luce prima del prossimo anno. Speriamo bene.

OBERON COMPRA I-PLAY

Poco conosciuto dai "puristi" dei giochi, ma piuttosto noto tra I cosiddetti "casual gamer" (alcuni dei suoi titoli più famosi possono essere scaricati dal portale Microsoft **http://zone.msn.com**), lo sviluppatore americano Oberon Media ha recentemente acquisito I-Play. Quest'ultima continuerà a sfornare titoli come prima. La novità, però, è che Oberon ha intenzione di convertire su PC alcuni dei titoli migliori del catalogo dello sviluppatore inglese. Che sia l'inizio di una nuova tendenza?

DIVORZIO TRA POPCAP, GLU ED EAMOBILE

Del suo gioco più celebre (*Zuma*) abbiamo parlato poco sopra: PopCap Games, però, ha realizzato tanti altri titoli per PC, soprattutto puzzle game. Finora, lo sviluppatore statunitense aveva sempre concesso in licenza (per la conversione su cellulare) i propri giochi ad altri produttori del calibro di Glu e di EAMobile. Di recente, però, lo sviluppo del mercato "mobile gaming" ha indotto PopCap ha decidere di realizzare in proprio le sue conversioni, tagliando il cordone ombelicale con le due grandi "major". Sono già due i titoli sfornati "in casa": *Chuzzle* e *Bookworm*.

SAMSUNG SGH-i550



- Produttore: Samsung
- Internet: www.samsung.com/it/
- Prezzo: € 329

PIÙ volte, abbiamo rimarcato la brusca inversione di rotta dimostrata dalla coreana Samsung nei confronti del mobile gaming: da sempre piuttosto "fredda" nei confronti dei giochi per cellulare, ha da poco mutato la propria filosofia costruttiva, al punto da aver dato il via addirittura a una competizione internazionale di gaming (la prima al mondo), il "Samsung Mobile Challenge", di cui vi abbiamo già raccontato sul numero di gennaio.

Continua la "serie positiva" di Samsung il nuovo SGH-i550, da poco apparso nei listini di Tim e di 3, che associa un elevato contenuto tecnologico a un orientamento di gusto palesemente ricreativo, con un occhio di riguardo al gaming tascabile. Il cellulare è un dispositivo di fascia media, idealmente destinato a un pubblico giovane e non necessariamente professionale.

Punti di forza dell'SGH-i550, oltre alla radio digitale, alla fotocamera da 3,2 megapixel (priva di zoom, però) e al ricevitore GPS incorporato (il telefono utilizza come applicativo per la navigazione l'ottimo Google Maps) è il sistema operativo Symbian (versione 9.2), che permette una gestione ottimale delle midlet Java e, naturalmente, dei giochi J2ME.

Da un punto di vista hardware, appare certamente apprezzabile l'ampio (più di due pollici e mezzo) e nitido display a matrice attiva, anche se, per questa fascia di prezzo, una risoluzione cromatica a 16 milioni di colori, al posto dei 262.000 proposti nell'SGH-1550, ci sarebbe parsa assi più appropriata. Insolita, ma relativamente facile da padroneggiare, è invece la minuscola trackball centrale, che ricorda quella adottata con successo dalla serie "Pearl" di BlackBerry. Decisamente da dimenticare, invece, è il tastierino numerico, composto da scomode (al tatto) barrette metalliche disposte orizzontalmente.

Improponibile (da un punto di vista ludico) il tastierino numerico. Se volete un telefono con GPS incorporato, però, fateci un pensierino. 6½

- Ottimo il Symbian 9.2 istallato
- Buona memoria, discreta autonomia
- Risoluzione di soli 262.000 colori
- Tastierino numerico piccolo

Provato

ASSASSIN'S CREED



Medio Oriente, Terza Crociata. Mentre il resto della cristianità si prepara ad affrontare una delle guerre religiose più sanguinarie che la storia medievale ricordi, un membro della setta degli hashashin si prepara a compiere una serie di missioni destinate a cambiare il corso della Storia: eliminare membri influenti della milizia e della politica cristiana e islamica dell'epoca. Altair, questo è il suo nome, sarà chiamato a eliminare nove "boss" in una serie di 13 missioni, inserite in quattro diverse location, dettagliatamente ricostruite a guisa delle ambientazioni storiche dell'epoca. Il gioco, in effetti, ricalca lo stile "classico" dei titoli Gameloft: un riuscito mix d'azione, combattimento e approccio "stealth" già sperimentato con successo in almeno una mezza dozzina di altri titoli (la serie di *Splinter Cell*, in particolare). Grafica e stile di gioco sono ineccepibili, ma *Assassin's Creed* manca di quel tocco di originalità che ne avrebbe fatto un classico.

- Produttore: Gameloft
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.gameloft.it/giochi-per-cellulare/assassins-creed/

Una realizzazione tecnicamente irreprensibile, ma il gioco manca di quell'originalità mordente che caratterizza i grandi titoli. 7½

Provato

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE



Conversione diretta dell'omonimo sparatutto di Activision, *Call of Duty 4* ne riprende il tema di fondo. Abbandonati i teatri storici della Seconda Guerra Mondiale, la midlet proietta i giocatori nell'incubo dell'attuale lotta anti-terrorismo. Nei panni di un soldato dello SAS inglese o dei Marine statunitensi, il giocatore è chiamato a svolgere una serie di missioni nei principali teatri di guerra contemporanei, dai villaggi delle zone calde del Medio Oriente alle fredde steppe in cui si nascondono i terroristi ultranazionalisti separatisti russi. A differenza di titoli analoghi, come la serie *Rainbow Six* di Gameloft, *CoD 4* enfatizza il combattimento, piuttosto che l'approccio strategico o "stealth" alla missione. Unica vera nota dolente del gioco è l'imbarazzante livello d'Intelligenza Artificiale dei nostri compagni, i quali, invece di mettersi al riparo nelle fasi d'azione più concitate, si offrono stolidamente e dissennatamente al fuoco nemico, esponendosi a un'inevitabile carneficina!

- Produttore: GLU Mobile
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.glu.com

Ottima grafica e sistema di gioco fluido. Avrebbe potuto ricevere una valutazione migliore, non fosse stato per il livello di I.A. dei commilitoni. 7½

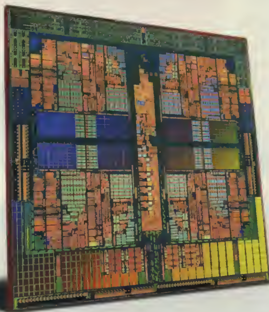
PALESTRA PER LA MENTE O SCUOLA DI MAGIA... IL PASSO È BREVE!

Si protrae la febbre per i "brain training game", i giochi di allenamento mentale nati sulla scia del successo di *Brain Training* per Nintendo DS. Sono almeno una mezza dozzina i titoli di questo genere disponibili per i vari terminali: ci piace ricordare il divertente *Brain Challenge* di Gameloft, recentemente inserito persino nel catalogo iPod, l'innovativo *Brain Juice* di Digital Chocolate o il più recente *DR Genio* di GLU. Nonostante la ripetitività degli esercizi proposti, sono ancora tanti gli sviluppatori che scommettono su questa categoria di midlet, a cominciare proprio dal capostipite, quel fantomatico dottor Kawashima che ha dato il via al fenomeno (il dottor Kawashima è l'improbabile protagonista di *Brain Training* Nintendo). A riproporne la ribalta in chiave minimalista, questa volta, sono gli sviluppatori di Namco Bandai, con *Brain Coach with DR Kawashima*. Il gioco, in effetti, ricalca la struttura logica dell'analogo prodotto per DS, pur proponendo una varietà di esercizi differente da quest'ultimo. *Brain Coach* dovrebbe vedere la luce in Giappone entro l'inizio di febbraio, mentre il suo arrivo sulle nostre spiagge è atteso per la prossima estate. Originale rivisitazione sul tema è, invece, il divertente *Harry Potter: Mastering Magic* di EA Mobile. Pur mantenendo l'impostazione tradizionale da "brain game", il gioco propone una serie di otto bizzarri esercizi in chiave "magica" ambientati entro le mura della scuola di magia e stregoneria di Hogwarts. In Italia entro aprile.



Quando l'aggiornamento è possibile

Diciamo addio ai processori single Core e alle CPU inadatte agli ultimi motori 3D, scoprendo le potenzialità di aggiornamento della nostra motherboard.



UN fattore che accomuna i motori 3D nati negli ultimi mesi è la capacità di sfruttare al meglio i processori dual core.

È un segno importante e dimostra che gli sviluppatori, dopo aver espresso a lungo perplessità nei confronti delle architetture munite di più unità operative, sono riusciti ad adeguare degnamente il loro codice alle ultime proposte di AMD e Intel. Certo, la GPU rimane il vero collo di bottiglia della maggior parte dei PC, ma i benchmark sottolineano che anche i processori single core più veloci stanno ormai soccombendo davanti alle armate in movimento di *Supreme Commander* o ai detriti proiettati in tutte le direzioni dalle esplosioni di *Crysis*.

I sintomi di una CPU troppo lenta sono semplici da identificare: se il gioco continua a non essere fluido abbassando la risoluzione o la qualità degli effetti visivi, significa che la GPU rimane in attesa delle istruzioni provenienti dal processore centrale, vanificando le potenzialità dei suoi shader. Anche un framerate singhiozzante in presenza di animazioni rag-doll (tipo manichino) o collisioni multiple tra gli oggetti denota l'inadeguatezza delle unità di calcolo ad animare un motore fisico impegnativo.

Carenze ormai tipiche delle CPU single core, che nei benchmark relativi ai giochi vengono superate, nei titoli specificatamente pensati per il multithread, dai modelli dual core di frequenza sensibilmente inferiore, anche a parità di architettura. Un fattore colto appieno dai due colossi delle CPU, che negli ultimi mesi hanno rinnovato la propria offerta rivedendo le architetture dei veloci Core 2 e degli storici Athlon.

i Candidati

Penryn e Yorkfield

Dietro i nomi di due poco note località degli Stati Uniti, Intel nasconde l'ultima versione dei suoi processori Core 2, basata su un processo produttivo a 45 nanometri. A distinguere i nuovi arrivati dai predecessori Conroe (i Core 2 E6000) e Kentsfield (i Core 2 QX6000), non è solo il numero dei transistor: sia i modelli dual core della serie E8000, sia i quad core Q9000 non contengono al loro interno il biossido di silicio utilizzato da tutti i processori sin dal 1960, ma un minerale chiamato afnio.



Le caratteristiche di tale minerale eliminano del tutto i problemi riscontrati da Intel quando, nel 2005, non riuscì a spingere i Pentium4 oltre la barriera dei 3,8 GHz, abbinando potenzialmente frequenze da brivido alla già efficiente architettura Core. I nuovi arrivati sfruttano una tensione di 1,2 Volt, solo lievemente più bassa di quella dei predecessori, ma consumano circa il 35-40% in meno di energia a parità di frequenza. I valori che più colpiscono sono quelli del processore Yorkfield di punta, il Core 2 Extreme X9650 a 3 GHz scelto per il Sistema ideale di GMC. I suoi consumi a pieno carico non superano i 75 Watt, contro i 120 "bruciati" dal precedente QX6850. Un risparmio energetico rinforzato dalla tecnologia SpeedStep che, abbassando la frequenza a 2 GHz nei momenti di minor impegno del processore, riduce i consumi di questo quad core al di sotto dei 10 Watt.

Il moltiplicatore sbloccato dell'ultimo Extreme rivela, inoltre, le potenzialità dell'architettura a 45 nm, permettendo agli overclocker di avvicinarsi ai 4 GHz anche in assenza di raffreddamento a liquido, o ai 3,6 GHz senza spingere troppo il voltaggio della CPU. Il colosso di Santa Clara, quasi reputasse tali miglioramenti insufficienti,



ha arricchito Penryn e Yorkfield con 47 nuove istruzioni SSE 4.1 (che esprimono il proprio potenziale in fase di codifica e decodifica video) ed elevato a 6 MB la dimensione della cache. Grazie a queste migliorie, i nuovi E8000 offrono, rispetto alla serie E6000, un aumento delle prestazioni che varia dal 10 al 20% nei benchmark dedicati ai giochi, incrementando ulteriormente il vantaggio di Intel nei confronti di AMD.

Phenom

Dopo aver guerreggiato per molti mesi esclusivamente sul piano dei prezzi, AMD ha finalmente iniziato a distribuire un consistente numero di Phenom, il primo processore a unire quattro core in una singola die.

Alla base del nuovo arrivato non c'è un'architettura radicalmente nuova, piuttosto una rivisitazione di quanto già visto negli Athlon 64 prima e negli X2 dopo. Una delle migliorie riguarda la possibilità di spostare i dati dalla RAM alla cache di primo livello senza farli transitare da quella di secondo livello, riducendo sensibilmente le latenze. Proprio sul piano della cache, sono maggiormente visibili gli sforzi dell'azienda texana che, oltre ad abbinare 512 K8 a ogni core, ha inserito in tutti i Phenom una cache di terzo livello da 3 MB, condivisa da tutte le unità di calcolo e accessibile tramite un bus ampio 256 bit.



Meno apprezzabile è la presenza di un set d'istruzioni chiamate SSE4a, pensate per migliorare i tempi di spostamento dei dati all'interno della RAM, ma incompatibili con quelle proposte da Intel, e destinate a creare una posizione di stallo tra gli sviluppatori.

Le comunicazioni con il resto del sistema sono affidate alla terza versione del bus HyperTransport, ora operante a 1,8 GHz, mentre la gestione del risparmio energetico spetta a un rinnovato Cool'n'Quiet 2.0, che non impedisce al Phenom 9700 a 2,4 GHz di consumare 125 Watt, ma riesce perlomeno a ridurne la frequenza, nei momenti di basso carico lavorativo, fino a 1,2 GHz.

Sul piano delle prestazioni, i Phenom sconfiggono gli Athlon di pari frequenza di un 10%, nei test che non usano più di 2 core, ma vengono inevitabilmente superati dai Core 2, limitandosi a pareggiare con il modello QX6600 in alcuni giochi. Fino all'arrivo dei modelli a 45 nm, presumibilmente capaci di raggiungere i 3 GHz, il Phenom è quindi da considerarsi come un'alternativa economica alle soluzioni Intel, adatta ad aggiornare i PC muniti delle migliori schede AM2.



le Vie dell'Upgrade

Compagne ideali dei Penryn sono le motherboard basate su chipset Intel P35 - X38 e NVIDIA nForce 780i - 750i, mentre i Phenom trovano la loro naturale collocazione nei socket AM2+ delle schede madri AMD 790FX - 790X e 770.

Tutti i modelli dotati degli ultimi chipset Intel e NVIDIA sono pronti ad accogliere gli attuali e futuri Core 2 (almeno fino all'uscita di Nehalem, che dovrebbe prendere il nome di Core 3 e utilizzare un nuovo socket a 1.366 contatti), nonché i meno recenti Pentium D, Pentium4 e Celeron con bus a 800 e 1.066 MHz.
La compatibilità delle schede 790 e 770 AMD si estende, invece, dal Phenom 9700 (e probabili successori) a tutti gli Athlon 64 e X2 muniti di socket AM2. Ma quali sono le possibilità di upgrade per chi possiede motherboard meno recenti e vorrebbe aggiornare il processore senza sostituire gran parte del sistema?
La risposta varia non solo da chipset a chipset, ma anche da una motherboard all'altra. Sono infatti quattro i fattori che determinano la compatibilità tra processore e scheda madre:

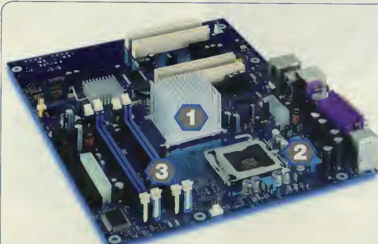
1. Il socket: Tutti i processori di Intel prodotti negli ultimi tre anni utilizzano il connettore LGA 775, che esordì insieme alle piattaforme 915 e 925 e che riuscì addirittura a trovare posto sulle ultime 865P ancora munite di porta AGP. I processori AMD sfruttano, invece, il socket AM2 che debuttò più recentemente insieme alle nForce 5 e ai Radeon Xpress 3200, ovvero i primi chipset per Athlon compatibili con le DDR2.

2. Il Front Side Bus del chipset: La sua velocità influenza solo le CPU Intel e fa sì che i Core 2 non raggiungano le velocità di targa su alcune schede sprovviste di supporto ai 1.333 MHz. Essendo la frequenza operativa della CPU il prodotto di una moltiplicazione del front side bus, l'unica via per spingere un Core 2 1.333 alla giusta velocità su un chipset disegnato per i 1.066 MHz consiste nell'overclockare il chip MCH, operazione svolta automaticamente dai BIOS meglio aggiornati, ma non effettuabile su buona parte delle schede madri più economiche basate su chipset 945G, 945GZ e Via P4M900. In questi casi, è bene evitare gli ultimi Conroe con bus a 1.333 MHz, e puntare sui modelli E6400, E6600 ed E6700. Da questo punto di vista, la situazione dei processori AMD è meno complessa: la velocità del loro bus HyperTransport non influisce direttamente sulla frequenza del processore, ma solo lievemente sulle prestazioni complessive. Di conseguenza, i Phenom possono adeguarsi senza grossi compromessi al meno recente HpyerTransport a 1 GHz, noto anche come 2.0.

3. La circuiteria di alimentazione: Meno evidente e pubblicizzato del chipset, è quell'insieme di condensatori e bobine di arresto deputato a offrire il giusto voltaggio e amperaggio alla CPU. Un'alimentazione inadeguata può inficiare il funzionamento delle ultime CPU anche su schede relativamente recenti, come le tante AM2 incompatibili con i Phenom e le Intel 975 inadatte ai Core 2 ben testimoniano. Per questo motivo, schede madri datate, ma pensate per l'overclock, riescono ad alimentare anche CPU non supportate ufficialmente dal produttore, dopo gli opportuni interventi all'interno del BIOS. Un buon esempio è la Asus Commando, una 965P nata ai tempi dei Pentium D e in grado di supportare anche l'ultimo Core 2 QX9650, grazie a un comparto di alimentazione che risponde ai requisiti VRM 11. La circuiteria in questione viene spesso modificata dal costruttore durante la vita della scheda, di conseguenza può accadere che dello stesso prodotto esistano due o più revisioni, identificabili leggendo le diciture posizionate nei pressi del Northbridge, della RAM o degli slot PCI-E.

4. Il BIOS: Il riconoscimento della CPU da parte del piccolo software che viene avviato ed eseguito a ogni accensione del PC è uno dei fattori determinanti in fase di upgrade.

Le motherboard più costose godono di aggiornamenti per alcuni anni, e di funzionalità che permettono di soddisfare le esigenze di alimentazione e di front side bus delle CPU più recenti. I modelli meno costosi, quelli adottati più spesso dalle aziende produttrici di PC, beneficiano invece di aggiornamenti meno frequenti, vedendo così limitate le potenzialità dei loro chipset. In genere, sostituendo una CPU con un modello munito degli stessi parametri di alimentazione e di una frequenza superiore, è comunque consentito avviare correttamente il sistema, avendo come unico svantaggio una dicitura generica relativa al processore. In questi casi, è bene scoprire la tensione operativa del nuovo arrivato, variando di conseguenza il valore della voce VCore. Un BIOS perfettamente compatibile, invece, è indispensabile in presenza di architetture completamente nuove, o nel passaggio da uno a più Core, onde evitare di ritrovarsi con un sistema non avviabile o bloccato nelle sue potenzialità.



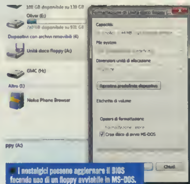
1. Il Northbridge, chiamato anche MCH, è il componente che dialoga con la CPU determinandone la velocità del front side bus e coordinando il dialogo tra processore RAM e VGA. Se il Northbridge della motherboard non raggiunge la frequenza di bus delle ultime CPU, si può procedere a una azione di overclock manuale, o sfruttare un BIOS che svolga tale operazione automaticamente. In alternativa, è consentito procedere nella direzione opposta, abbassando la frequenza della CPU o variandone il fattore di moltiplicazione.

2. La circuiteria di alimentazione determina la tensione erogata al processore. Una motherboard capace di raggiungere tensioni elevate di VCore non è necessariamente compatibile con le CPU più recenti, visto che il fattore determinante è dato dalla capacità dei condensatori di assecondare le micro variazioni di tensione prodotte dall'accensione e dallo spegnimento delle unità di calcolo.

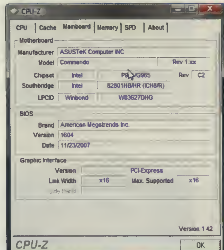
3. La velocità della RAM non influenza la compatibilità di un processore, ma solo le sue prestazioni. Tutti i Core 2 e i Phenom possono infatti funzionare anche in presenza di vecchie DDR II a 533 o 667 MHz.

Ricerche in Rete

Nei siti di tutti i produttori di schede madri sono presenti degli elenchi riportanti le CPU compatibili con ogni singolo modello. Scoprire la motherboard presente nel vostro sistema e il BIOS da essa utilizzato non richiede, come un tempo, la lettura di scritte nascoste all'interno del case o fuggevolmente visualizzate in fase di POST. Il minuscolo programma CPU-Z, scaricabile all'indirizzo **www.cpuid.com** e giunto ormai alla versione 1.43, offre nella sua sezione mainboard una visione completa su marca, modello e revisione della scheda madre, nonché sulla versione del BIOS. Grazie a queste informazioni, è piuttosto semplice raggiungere il sito del produttore e verificare le possibilità di upgrade offerte dal vostro sistema. L'aggiornamento del BIOS può essere effettuato in diversi modi, più o meno tradizionali: se il PC è munito di lettore floppy, è necessario creare un disco di avvio utilizzando l'opzione **Formatta/Crea disco di avvio MS-DOS**, inserendovi poi il file del BIOS da aggiornare e l'utility sempre a corredo. Avviando il sistema da floppy, lanciando l'utility (solitamente scrivendo AWDflash nel prompt A:\) e seguendo le istruzioni su schermo, avrà inizio la procedura di aggiornamento, che non deve in alcun modo essere arrestata in fase di scrittura, onde evitare di ritrovarsi con una motherboard inutilizzabile. Le schede madri più recenti offrono sistemi di upgrade più pratici, come l'EZ Flash di Asus, il Q-Flash di Gigabyte o Live update di MSI, capaci di controllare automaticamente la presenza di aggiornamenti online o di installare le versioni più recenti recuperandole dalle chiavette USB collegate al sistema in fase di avvio. In questo frangente, è utile consultare il manuale della scheda madre, sempre disponibile in formato .pdf nella stessa sezione del sito che raccoglie i BIOS.



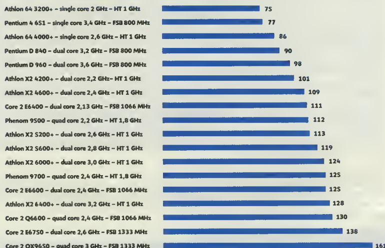
I nostalgici possono aggiornare il BIOS facendo uso di un floppy avviabile in MS-DOS.



Tramite CPU-Z, si possono ottenere tutte utili informazioni riguardanti la motherboard senza aprire il case o riavviare il sistema.

Upgrade Utili

Sostituire un Core 2 con un altro esponente della stessa famiglia munito di qualche MHz in più, significa sprecare il proprio denaro, considerando che, salvo poche eccezioni, i giochi odierni incontrano nel processore grafico il loro collo di bottiglia. I possessori di Pentium4 a 2-3 GHz, o di Athlon 64 a 1,8-2,2 GHz riusciranno, però, a sfruttare appieno gli ultimi Radeon e GeForce solo passando a a dual core relativamente economici, quali gli Athlon 5600+ e Core 2 E6400. L'architettura NetBurst dei Pentium D spreca molti dei suoi cicli di clock, seguendo il pessimo esempio dei Pentium4 del passato, ma non impedisce ai modelli 940 e 960 di comportarsi ancora degnamente con gli ultimi titoli, a tutto vantaggio dei possessori di schede 955 e 975 incompatibili con i più veloci Core 2. Di seguito, troverete un benchmark che ben rispecchia le potenzialità delle CPU in commercio, basato su *Quake* 4 (uno dei primi FPS in grado di sfruttare appieno le architetture dual core). Il vantaggio dei Phenom nei confronti degli Athlon è prodotto dalla cache incrementata, più che dalla presenza di quattro core, che non vengono sfruttati dal motore di gioco. I risultati sono ottenuti alla risoluzione di 1024x768 su una GeForce 8800 Ultra, abbinata a 2 GB di memorie OCZ PC6400.



la Situazione Bios



La compatibilità delle motherboard meno recenti con le nuove CPU del 2008 non è omogeneamente suddivisa per chipset: alcuni produttori sembrano essere meno impegnati di altri sul piano dell'aggiornamento dei BIOS, minando le possibilità di upgrade di schede virtualmente compatibili con Penryn e Phenom. Negli elenchi che seguono, viene riportata una panoramica, aggiornata a gennaio 2008, relativa ai chipset più diffusi. Uno sguardo d'insieme che non dovrebbe scoraggiare chi si ritrova a poter installare solo Pentium D e Athlon X2, considerando la lenta, ma costante opera di aggiornamento del software in atto anche mentre leggete queste righe.

Socket AM2

MARCA	MODELLO	CHIPSET	PROCESSORE	BIOS
ASRock	ALiveXFire-eSATA2	AMD 480x	Phenom 9700	P2.20
ASRock	ALiveNF5-eSATA2+	nForce 520	Phenom 9700*	P1.80
ASRock	ALiveNF5SLI-1394	nForce 560 SLI	Phenom 9700	P1.20
ASRock	ALiveDual-eSATA2	M1695	Phenom 9700	1.10
ASRock	ALiveNF6G-VSTA	nForce 6100	Phenom 9700	2.10
Asus	M2N-E	nForce 570	Phenom 9700	1202
Asus	M2N32-SLI	nForce 590 SLI	Phenom 9700	0702
Asus	M2A-VM	AMD 690G	Phenom 9700	1501
Asus	M2V-MX SE	K8M890	Athlon X2 5600+	0112
Asus	M2N-VMX	nForce 405	Athlon X2 6000+	1004
Abit	AN-M2	nForce 630a	Athlon X2 6400+	18
Abit	KN9 Ultra	nForce 570 Ultra	Athlon X2 6000+	20
Abit	AN52	nForce 630a	Athlon X2 6000+	15
Abit	AN9 32X	nForce 590 SLI	Athlon X2 6000+	601b18
Biostar	NF560-A2G	nForce 560	Phenom 9700	N56AAC21
Biostar	NF520-A2	nForce 520LE	Athlon X2 5600+	N61daa08
Biostar	GF7050-M2	nForce 630a	Athlon X2 6000+	N68SMB20
DFI	CFX3200-M2/G	Radeon Xpress 3200	Athlon X2 6000+	RD58D725
DFI	NF590 SLI-M2R/G	nForce 590	Athlon X2 6000+	N5CD530
DFI	NF570 SLI-M2/G	nForce 570	Athlon X2 6000+	N57IDA09
Gigabyte	M55S-S3 2.0	nForce 550	Phenom 9700	FG
Gigabyte	M57SLI-DS4 2.0	nForce 570 SLI	Phenom 9700	FG
Gigabyte	M52L-S3	nForce 520LE	Phenom 9700	F3
MSI	KN9 Ultra	nForce 570 Ultra	Athlon 6400+	3.9
MSI	KNA Platinum	CrossFire 580x	Athlon 6400+	1.8
MSI	K9N Diamond	nForce 590 SLI	Athlon 6400+	1.7
MSI	K9N6SGM	nForce 6100	Phenom 9700	7.07
Sapphire	CrossFire Advantage	Radeon Xpress 3200	Athlon 6000+	2K060710
Sapphire	AM2RS690MH	AMD 690G	Athlon 6000+	2K70704

*solo dalla revisione 3.0 della scheda.

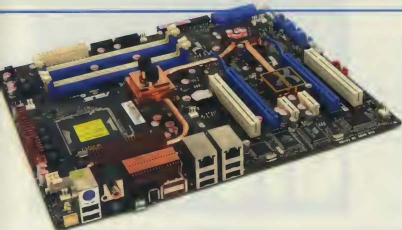
Nate come alternativa economica alle Asus, le ASRock sono le motherboard munite del miglior supporto ai Phenom. I modelli di Gigabyte e Asus non sono da meno, mentre gli aggiornamenti delle DFI e, in misura maggiore, delle Sapphire, tardano ad arrivare. In generale, si può comunque osservare che gran parte delle schede nForce 500 e 600 soddisfano le esigenze dei nuovi quad core, al contrario dei meno recenti Radeon Xpress 3200 e CrossFire 580x. Le schede ufficialmente compatibili con gli Athlon 5600+ e 5800+ dovrebbero comunque riuscire a supportare anche il modello 6000+, pur riconoscendolo come un generico Athlon X2 a 3 GHz.

LINK UTILI

Ecco un elenco dei siti presso cui trovare supporto e aggiornamenti riguardanti le schede madri più diffuse sul mercato italiano:

Asus: **http://it.asus.com/**
ASRock: **www.asrock.com**

Abit: **www.abit.com.tw/page/it**
Biostar: **www.biostar.com.tw**



IL SOCKET 939

I possessori di schede nForce 4 e Via KT890, o più in generale di Athlon 64 abbinati alle vecchie memorie DDR 400, non possono installare nel loro sistemi gli ultimi quad core di AMD. In questo frangente, la soluzione migliore, se non si desidera sostituire motherboard e RAM, consiste nell'acquistare sul mercato dell'usato degli Athlon FX-60, bilanciando il comparto video con GeForce e Radeon di fascia medio alta, quali le 8800 GT e HD 3850. In alternativa, L'Athlon X2 4800+ a 2,4 GHz, disponibile a prezzi più bassi nelle aste online, può essere considerata la base minima di esecuzione dei giochi più recenti.

IL SOCKET 478

Le schede madri 865 e 875 dotate di processori Pentium4 o Celeron single core sono, salvo poche eccezioni, munite del vecchio socket 478, del tutto incompatibile con i processori dual core. In questo caso, il miglior investimento risiede nella sostituzione dell'intera motherboard, ma chi volesse risparmiare può cercare nel mercato dell'usato dei Pentium4 Northwood o Prescott, capaci di animare anche i giochi attuali al livello di dettaglio più basso. Non tutte le schede, però, sono compatibili con i modelli Prescott, che necessitano di circuiteria VRM 10.0.

Socket 775

MARCA	MODELLO	CHIPSET	PROCESSORE	BIOS
ASRock	775Twins-HDTV R2.0	Radeon Xpress 200	Core 2 E6700	2.10
ASRock	4Core1333-Viiv	P965	Core 2 QX9650	1.40
ASRock	Penryn1600SLI-110d8	nForce 650i SLI	Core 2 QX9650	1.00
ASRock	ConRoe1333-DVI/H	945G	Core 2 E8500	2.00
ASRock	ConRoe1333-eSATA2	945P	Core 2 E8500	1.50
Asus	P5B-VM SE	G965	Core 2 QX6800	601
Asus	P5B SE	P965	Core 2 QX9650	709
Asus	P5WD2-E	975X	Pentium D 960	604
Asus	P5GZ-MX	945GZ	Core 2 E6700*	801
Asus	P5LD2-V	945G	Pentium D 960	0605
Asus	P5N SLI	nForce 570 SLI	Core 2 E8500	1502
Asus	P5N-E SLI	nForce 650i SLI	Core 2 QX6850	0803
Abit	AW9D	975x	Core 2 QX6800	15
Abit	Fatal1ty FP-IN9 SLI	nForce 650i SLI	Core 2 QX9650	15
Abit	A89	P965	Core 2 QX6850	22
Biostar	G965 Micro 775	G965	Core 2 E6700	524288
Biostar	P965 775 5.0	P965	Core 2 E6850	524288
Biostar	P4M900-M7 FE	Via P4M900	Core 2 E6700	524288
DFI	P965-S	P965	Core 2 QX6850	I96PD904
DFI	975X/G	975X	Core 2 QX6800	97TIDA12
DFI	NF650i Ultra-T2	nForce 650i Ultra	Core 2 QX6850	N58D723
DFI	ICFX3200-T2R/G	RD600	Core 2 QX6850	R6TD730
DFI	NF680i LT SLI-T2R	nForce 680i SLI	Core 2 QX6850	N5FD723
Gigabyte	G1975X	975X	Core 2 QX6850	F6
Gigabyte	945P-S3	945P	Core 2 QX6850	F6
Gigabyte	N680SLI-DQ6	nForce 680i SLI	Core 2 QX6850	F5
MSI	975X Platinum	975X	Core 2 E6850	7.7
MSI	P965 Neo	P965	Core 2 E6700	1.10
MSI	945P Neo5	945P	Core 2 E6850	9.5

*Con bus limitato a 800 MHz

Paradossalmente, molte schede 975X risultano meno compatibili con i Core 2 rispetto a modelli basati su chipset meno costosi, come il P965, o decisamente meno recenti, come il 945G. Questo perché la produzione delle schede basate sui chipset più economici di Intel si è protratta per tutto il 2007, interrompendosi solo con l'arrivo del P35 e dei suoi derivati. I modelli che supportano le CPU E6700 possono alimentare i Core 2 della prima ondata, ma non riescono a elevare il front side bus a 1.333 MHz, risultando incompatibili con i modelli della serie E6x50. Le costose nForce 680i munite di BIOS aggiornati sono, invece, compatibili con Penryn, ma non con i quad core a 45 nm. Le marche più attive sul fronte aggiornamenti sembrano essere ASRock e Asus. 

DFI: **http://us.dfi.com.tw**
Epox: **www.epox.com**
eVGA: **www.evga.com**
Gigabyte: **www.giga-byte.it**
MSI: **www.msi-computer.it**
Sapphire: **www.sapphiretech.com/il**

Il Sistema GIUSTO

Il prezzo di tutte le configurazioni si riduce sensibilmente grazie a un rinnovo dei listini delle GeForce e, soprattutto, delle RAM, oggi acquistabili a prezzi decisamente modesti. Ne guadagna il Sistema ideale, che raggiunge i 4 GB e adotta uno dei migliori monitor di BenQ.

BARRIERA INFRANTA

È stato necessario attendere la diffusione dei sistemi operativi a 64 bit, il rinnovo dei BIOS utilizzati da molte motherboard e un contemporaneo crollo del prezzo della RAM, ma finalmente la barriera dei 2 GB è stata infranta. Oggi – con una cifra relativamente modesta – è possibile arricchire i PC più potenti con 4 GB: un quantitativo di memoria a prova di qualsiasi gioco o applicazione. Pochi mesi fa, un tale aggiornamento avrebbe prodotto molte incompatibilità con i driver, complicato l'avvio di XP e generato instabilità nei motori 3D meno recenti. Attualmente, invece, può dar vita a sistemi basati su Vista 64 bit e Linux capaci di ridurre lo swap a un fastidioso ricordo del passato, anche durante le più impegnative sessioni online di *Crysis*.
I giochi in grado di trarre vantaggio da tanta RAM arriveranno solo fra molti mesi, ma il prezzo delle DIMM da 2 GB dovrebbe far riflettere chi desidera creare un sistema particolarmente longevo.

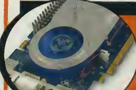
▼ PROCESSORE



- **SISTEMA IDEALE: Core 2 Extreme QX9650 € 950**
  Socket 775 – 3 GHz – quad core – 12 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit
- **SISTEMA MEDIO: Core 2 Duo E6850 € 230**
  Socket 775 – 3 GHz – dual core – 4 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit
- **SISTEMA BASE: Core 2 Duo E6750 € 150**
  Socket 775 – 2,66 GHz – dual core – 4 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

I Core 2 macinano dati a velocità da record, superando le controparti di AMD anche in presenza di un numero inferiore di MHz. Tutti i modelli scelti eseguono senza incertezze i motori 3D più impegnativi e possono essere abbinati sia a memorie DDR2, sia a DDR3. Il peso dei quattro core del sistema ideale inizia finalmente a farsi sentire in giochi quali *Unreal Tournoment 3* e *World in Conflict*.

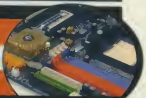
▼ SCHEDA VIDEO



- **SISTEMA IDEALE: : 2 GeForce 8800 GTX in SLI € 850**
  575 MHz Core – 768 MB GDDR3 1,8 GHz – Bus 384 bit – 128 Stream Processor – 2 DVI – supporto HDCP
- **SISTEMA MEDIO: GeForce 8800 GT € 230**
  600 MHz – 512 MB GDDR3 1,8 GHz – bus 256 bit – 112 stream processor – 2 DVI
- **SISTEMA BASE: Radeon HD 3850 512 MB MB € 150**
  670 MHz core – 512 MB GDDR3 1.650 MHz – bus 256 bit – 320 Stream Processor – 2 DVI

Le due configurazioni più costose sfruttano gli stream processor delle GPU NVIDIA per eseguire gli effetti di rendering più sofisticati. La Radeon del Sistema base non è da meno e, pur macinando gli shader di quarta generazione con efficienza simile alle avversarie, soffre leggermente di più alle alte risoluzioni. Tutte le schede sono di classe DirectX 10 e munite di memorie GDDR3.

▼ SCHEDA MAORE



- **SISTEMA IDEALE: XFX nForce 780 SLI € 240**
  nForce 780i – 4 DDR2 – 2 PCI-e 2.0 – 1 PCI-E 16x – 1 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 2 Gb Ethernet
- **SISTEMA MEDIO: Asus P5KC € 110**
  Intel P35 – Socket 775 – 4 DDR2 – 2 DDR3 – 2 PCI-E 16x – 1 PCI-E 1x – 3 PCI – 5 SATA – 1 Gb Ethernet
- **SISTEMA BASE: Abit IP35 € 80**
  Intel P35 – socket 775 – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 3 PCI – 6 SATA – 1 Gb Ethernet

La XFX ideale è pronta ad accogliere ben tre GeForce coordinate nella più potente configurazione SLI, grazie al nuovo chipset NVIDIA. La Asus del Sistema medio si distingue dalle altre P35, grazie alla capacità di accogliere sia le DDR2, sia le DDR3. La Abit della configurazione base, però, non ha molto da invidiarle quanto a espansibilità futura.

▼ MEMORIA RAM



- **SISTEMA IDEALE: 4 GB Geil Black Dragon PC8500 € 190**
  2 DIMM da 2 GB – Latenze 5-5-5-15 a 1066 MHz – 2,4v
- **SISTEMA MEDIO: 2 GB Corsair Dominator PC8500 € 130**
  2 DIMM da 1 GB – Latenze 5-5-5-15 a 1066 MHz – 2,1v
- **SISTEMA BASE: 2 GB PC6400 Geil Value € 50**
  2 DIMM da 1 GB – Latenze 5-5-5-15 a 800 MHz – 1,8v – Dissipatore Metallico

Il Sistema ideale sfrutta il calo di prezzo delle RAM per arricchirsi di 4 GB, dimostrandosi pronto a sfruttare i sistemi operativi a 64 bit. Le configurazioni più economiche godono di un quantitativo comunque sufficiente a eseguire al meglio tutti i giochi più recenti all'interno di Vista o XP. Abbassando le frequenze dei moduli da 1.066, si possono anche sfruttare latenze minori, a tutto vantaggio delle prestazioni.

▼ CASSE

■ SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line In ausiliario – Telecomando a filo

■ SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 70
Kit Analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro

Lo Z-5500 accompagna il Sistema ideale da anni, rimanendo il più potente e versatile prodotto audio di Logitech. Chi si accontenta di bassi meno vibranti, senza rinunciare a un buon posizionamento sonoro, troverà completa soddisfazione nel Kit 7.1 di Creative. Le Logitech X-530 sono perfettamente adeguate alle scrivanie più piccole e alle schede HD integrate.

▼ MONITOR

■ SISTEMA IDEALE: BenQ FP241VW € 750
24 pollici – formato 16:10 – risoluzione 1920x1200 – DVI –VGA– HDMI – Component – 6 ms

■ SISTEMA MEDIO: LG L226WTQ-WF € 320
22 Pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 2 ms

■ SISTEMA BASE: Samsung Syncmaster 931BW € 210
19 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1440x900 – DVI e VGA – 2 ms

Tutti i monitor widescreen scelti brillano per reattività dei cristalli e capacità di riprodurre al meglio i giochi e i film in alta definizione, supportando la protezione HDCP via DVI o HDMI. Il BenQ del Sistema ideale vanta un pannello dai colori particolarmente fedeli, e una ricca dotazione di ingressi per accogliere PC, console e lettori HD.

▼ SCHEDA AUDIO

■ SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 331
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Esterno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 143
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – 64 MB RAM – EAX 5

■ SISTEMA BASE: Chip integrato sulla scheda madre
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

La qualità sonora ottenibile dalle X-Fi fa sì che le schede di Creative trovino posto nei due sistemi più costosi. Il modello Elite vanta un rack esterno completo di DAC adeguati ai migliori sistemi Hi-Fi, ma la versione Fatal1ty riproduce l'audio dei giochi con identica efficacia. I CODEC HD assicurano, comunque, un audio soddisfacente, adatto ai set analogici più economici.

▼ ALIMENTATORE

■ SISTEMA IDEALE: Enermax Galaxy 1000W SLI € 290
1.000 Watt – 6 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 2.0 8 pin – 4 molex – 3 SATA – PFC attivo

■ SISTEMA MEDIO: Tagan TG700-U33 € 135
700 Watt – 1 PCI-E 6 pin – 1PCI-E 2.0 8 pin – 6 molex – 8 SATA – PFC attivo

■ SISTEMA BASE: OCZ StealthXStream 600 € 80
600 Watt – 2 PCI-E 6 pin – 5 molex – 3 SATA – PFC attivo

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80% e riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato. Il mostruoso Enermax potrebbe, volendo, supportare 3 GeForce 8800 senza sforzo. Tutti i modelli sono muniti di adattatori per lo sdoppiamento di SATA, molex e PCI-E, nonché di ventole silenziose.

▼ DISCO FISSO

■ SISTEMA IDEALE: 2 Western Digital Raptor 150 GB in RAID 0 € 350
300 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms

■ SISTEMA MEDIO: Seagate Barracuda 7200.10 500 GB € 110
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

■ SISTEMA BASE: Hitachi Deskstar 7K500 400 GB € 90
400 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – tempo di accesso 9 ms

Due Raptor configurati in modalità RAID 0 abbinano capienza a prestazioni tali da esaltare le qualità del Sistema ideale. Chi è disposto ad aspettare qualche secondo in più, durante il caricamento dei livelli e del sistema operativo, troverà soddisfazione nelle più economiche unità SATA da 7.200 RPM, oggi munite di NCQ e tempi di accesso decisamente apprezzabili.

Risultato

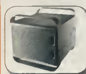
ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 4.290 (limite 5.600)	€ 1.518 (limite 2.200)	€ 880 (limite 1.200)

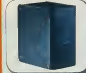
DATI AL QUINZAGLIO

Gli hard disk esterni, interfacciati tramite eSATA, Firewire o USB, offrono ottime prestazioni e possono essere utilizzati anche per accogliere l'installazione dei giochi.

Iomega UltraMax Desktop 1,5 TB
€ 500
Due hard disk SATA da 750 GB configurabili a piacimento in modalità RAID 0 o 1, rinchiusi in un guscio metallico che permette anche la sostituzione di un'eventuale unità danneggiata. Collegabile tramite eSATA, e munito di 16 MB di cache, non ha nulla da invidiare ai più veloci modelli interni.
www.iomega-europe.com



Western Digital MyBook Premium Edition II 1 TB
€ 280
Un altro sistema RAID configurabile, munito di tripla interfaccia FireWire 800, FireWire 400 e USB 2.0. Le prime due offrono prestazioni di rilievo e non impegnano la CPU durante lo spostamento dei file più grandi.
www.westerndigital.com



LaCie Mini HD & Hub 320 GB
€ 150
Sembra un Mac mini, ma in realtà è un hard disk esterno collegabile al PC tramite FireWire 400 o USB 2.0. Svolge anche il ruolo di Hub, essendo munito di 4 porte USB aggiuntive e alimentate. Disponibile persino in versione da 500 GB.
www.lacie.com/it



schermo BLU

Premi INVIO per continuare



L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

PROBLEMI PREGRESSI

L'abbuffata di fine anno ci ha offerto molte ore di divertimento, ma ha determinato un vero e proprio salto in avanti delle richieste hardware, producendo qualche grattacapo ai tanti lettori privi di configurazioni aggiornate. In alcuni casi, la via dell'upgrade è l'unica percorribile, in altri invece non bisogna sottovalutare le capacità di adattamento dei più recenti motori 3D. Indossare una tuta nanotecnologica è bello anche su una GeForce 6800, se ci si accontenta del più basso livello di dettaglio e si bada alla sostanza dell'azione, più che al suo sontuoso aspetto.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

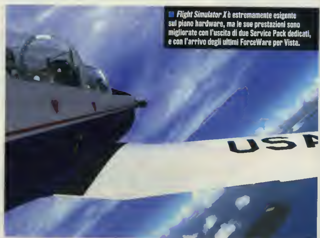
Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

ROTTA TURBOLENTA

Il mio sistema E6600 su Asus P5N SLI, con 2 GB di RAM e GeForce 8800 GTS produce un framerate molto basso in *Flight Simulator X*, mostrando una media di 8-13 fotogrammi al secondo. Considerando che mantengo la risoluzione di 1280x1024 e il livello di dettaglio dell'aereo e delle nuvole al massimo, otterrei dei benefici nell'installare una seconda 8800?

Luca S.

I siti dedicati al simulatore di volo più famoso al mondo sono pieni di benchmark prodotti dagli appassionati, che ben sottolineano come le configurazioni SLI non si discostino molto da quelle munite di una singola GeForce. Alla risoluzione da te utilizzata, l'unico modo per ottenere dei vantaggi da una seconda GeForce consisterebbe nell'impostare il livello di dettaglio più elevato dei paesaggi. Il "tuo" framerate, però, è più basso del dovuto, soprattutto se hai avuto l'accortezza di installare il Service Pack 2 del gioco, scaricabile dal sito **www.flightsimulatorx.it/download/** e presente anche nell'espansione *Acceleration* recensita sul numero 138 di GMC. Se il sistema non produce più di 15 FPS anche quando sei ad alta quota, prova a disabilitare l'effetto Bloom e a ridurre al minimo la densità dei paesaggi autogenerati. Non esitare, inoltre, a installare i nuovi ForceWare della serie 169, capaci di elevare la fluidità del gioco in presenza di configurazioni simili alla tua.



Flight Simulator X è estremamente esigente sul piano hardware, ma le sue prestazioni sono migliorate con l'uscita di due Service Pack dedicati, e con l'arrivo degli ultimi ForceWare per Vista.

DANTE RIBELLE

Dante, il protagonista *di Devil Moy Cry 3*, si ribella al mio Advanced Controller. Quando muovo la leva analogica di sinistra, il personaggio si sposta in una direzione diversa da quella da me scelta.

Luca P.

Si tratta di un bug ben noto, che non è mai stato risolto da Ubisoft in maniera ufficiale. Non posso che consigliarti, come ad altri in passato, di utilizzare un'utility capace di abbinare le leve e i tasti del pad ad altrettanti pulsanti sulla tastiera. I migliori risultati sono ottenibili con il vecchio controlMK, scaricabile all'indirizzo **www.redcl0ud.com/controlmk**, ma afflitto da problemi di incompatibilità con i nuovi controller, che potrebbero costringerti a optare per Joy to Key, disponibile nel sito **www.electracode.com/4/joy2key**. Quest'ultimo, però, sacrifica il movimento analogico delle leve, riconoscendole come semplici tasti digitali. GameStop, il produttore del tuo joypad, non elenca nel suo sito dei driver specifici, ma l'Advanced Controller viene pubblicizzato come programmabile, di conseguenza dovrebbe essere abbinato a un software capace di variare le funzioni dei pulsanti. Se sei ancora in possesso della confezione, verifica la presenza di eventuali CD che potrebbero risolvere alla radice i problemi di controllo di Dante.

AUDIO IRREALE

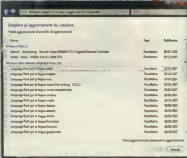
Ho acquistato una X-Fi Xtreme Gamer e le cuffie Creative Aurvana da voi consigliate, per godermi al meglio *Unreal Tournament 3*. Quando attivo l'accelerazione audio, il gioco mi rispedisce però al desktop indicando la "chiusura anomala dell'applicazione UT3". Ho speso inutilmente il mio denaro o c'è un sistema per aggirare il problema? Ho già installato la patch 1.1 e gli ultimi driver beta della scheda, e se provo a disabilitare OpenAL il gioco si pianta istantaneamente, mantenendo l'opzione attivata!

Giuseppe

I programmatori di Creative conoscono il problema, riguardante solo alcune configurazioni basate su nForce 4, e pensano di riuscire ad aggirarlo nei prossimi driver dedicati alle X-Fi. Nel frattempo, se vuoi comunque godere del miglior posizionamento

Passi avanti sul fronte driver

Gli utenti che pongono particolare attenzione alla configurazione del proprio sistema si saranno certamente accorti che, da alcuni mesi, Microsoft ha iniziato a inserire, tra gli aggiornamenti opzionali di Vista, anche i nuovi driver delle periferiche riconosciute dal sistema. In pratica, con un ritardo di circa una settimana rispetto ai siti ufficiali dei vari produttori, dei ForceWare e Catalyst più recenti vengono proposti agli utenti, insieme a nuovi file .inf di schede di rete, schede audio, webcam e accessori USB. Una funzionalità per troppo tempo incomprensibilmente ignorata da Microsoft e vantata, invece, da molte distribuzioni Linux, in grado di aggiornare tutti i driver in modo quasi trasparente per l'utente. Le informazioni offerte dal colosso di Redmond riguardo le versioni che si vanno a installare sono, però, troppo scarne e non invogliano al download: un codice identificativo accompagna la sezione proprietà di ogni aggiornamento opzionale, ma il sito di supporto dell'azienda non elenca in modo chiaro se il software proposto sia più o meno recente di eventuali beta già installate, ma prive di certificazione WHQL. L'iniziativa è, di conseguenza, malamente implementata, ma può sviscerare le proprie potenzialità grazie ad alcuni ritocchi, che ridurrebbero drasticamente i problemi dei tanti utenti muniti di VGA potentissime abbinate a driver vecchi di 10 o 12 mesi.



sonoro offerto da OpenAL, puoi installare la versione 1.1 della APi, scaricandola dal sito **www.openal.org**, sostituendo poi i file **OpenAL32.dll** e **wrap_oal.dll** della cartella **UT3\Binaries** con quelli presenti nella sottocartella System 32 di Windows. Così facendo, costringerai il motore di gioco a utilizzare la versione meno recente della APi, a lieve discapito del framerate, ma a tutto vantaggio della stabilità. Conserva, però, i file originali in un'altra area del disco, onde evitare ulteriori incompatibilità con le future patch. Se non intendi armeggiare tra i file e sei disposto ad attendere l'arrivo di nuovi driver, puoi lanciare *UT 3* con l'estensione **-nosound** (crea un collegamento all'eseguibile principale, poi entra nelle proprietà e aggiungi il comando in coda alla casella **Destinazione**), ammutolendo il gioco per il tempo necessario a disabilitare l'accelerazione audio. Approfitto della tua lettera per consigliare ai possessori di schede GeForce 8800 l'utilizzo dei driver successivi alla versione 169.78, che evitano un completo stallo del sistema nella mappa Gateway.



Il nuovo *Unreal Tournament* è un campione dell'accelerazione hardware, ma a volte si scontra con i driver di Creative.

PATCH AUTOPRODOTTE

Ho installato la Community patch 1.5 per *Gothic 3*, ottenendo notevoli miglioramenti nella fluidità del gioco. Ora, però, il gioco si blocca sistematicamente, riportando un errore relativo a una insufficiente memoria di sistema. Il mio PC è munito di Core 2 E6600, 2 GB di RAM OCZ Platinum XTC, GeForce 8800 GTS e hard disk da 250 GB.

Pho3n1x

L'errore in cui sei incappato è prodotto da una memoria virtuale troppo piccola rispetto alle esigenze del gioco. Il motore di *Gothic 3* si scontra con l'abitudine di Vista a occupare quanta più RAM possibile, in modo da ridurre gli accessi al disco, arrivando a generare quasi 2 GB di file di swap. Per evitare il problema, non devi fare altro che entrare nella sezione **Sistema** del **Pannello di controllo**, aprire la finestra **Proprietà avanzate** e premere il pulsante **Impostazioni** nell'area **Prestazioni**. Nella successiva scheda **Avanzate**, potrai modificare le impostazioni della memoria virtuale premendo il pulsante **Cambia** e inserendo un valore di **3072 MB** nelle due caselle **Dimensioni iniziali** e **Dimensioni massime**. Al riavvio successivo, l'errore non si riproporrà, ma il gioco continuerà a mostrare dei rallentamenti nei momenti in cui accederà ai dati presenti nel disco. All'indirizzo **forum.jowood.com/showpost.php?p=2060056&postcount=92** alcuni utenti intraprendenti hanno creato una modifica al file eseguibile principale, compatibile con l'ultima patch 1.12, che influisce sulle modalità di accesso alla RAM da parte di *Gothic 3*, riducendo l'utilizzo del file di swap. Scarica e copia il programma **gothic 3 Fix.exe** nella cartella del gioco (dopo aver creato una copia di sicurezza dell'originale gothic3.exe, onde evitare problemi inaspettati), avvialo e segui le istruzioni su schermo, premendo **Y** quando l'utility ti chiederà se stai utilizzando Vista 32 bit e il tasto **A** per applicare le modifiche all'eseguibile principale. Al riavvio del sistema, Vista dedicherà alle lande di Myrtana un maggior quantitativo di memoria, a tutto vantaggio della fluidità.

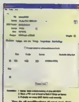
HDMI TRADITORE

Ho collegato il PC a un televisore LCD da 50 pollici, impostando la risoluzione di 1366x768. *DiRT* e *Bioshock* funzionano correttamente, ma *Call of Duty 4* si blocca segnalando l'errore **iw3mp.exe ha smesso di funzionare**.

Solo per esperti 8800 GT a tavoletta

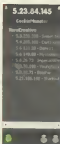
Il fenomeno delle schede overclockate direttamente dalla fabbrica si è consolidato nel tempo, e sembra avere ricevuto una grossa spinta dall'uscita delle GPU a 65 nm. I listini dei negozi sono pieni di GeForce 8800 spinte da Gainward, eVGA e Gigabyte a frequenze superiori rispetto a quelle definite da NVIDIA per il core della GPU (600 MHz), gli shader (1,5 GHz) e la RAM GDDR3 (1,8 GHz). D'altronde, i bassi consumi delle ultime GPU G92 e il sistema di raffreddamento utilizzato sulle GT standard invogliano a sperimentare, anche perché i 112 shader della scheda, una volta raggiunti i 650 MHz, offrono prestazioni quasi allineate ai ben più costosi modelli GTX. L'overclock software può essere effettuato sfruttando l'utility nTune ufficiale di NVIDIA (**www.nvidia.com/object/ntune_5.05.54.00.html**) o la nota RivaTuner (**www.guru3d.com**). La prima arricchisce il pannello di controllo NVIDIA con una sezione chiamata Performance, da cui configurare i parametri della GPU, mentre la seconda affianca i ForceWare e offre pieno controllo delle frequenze nella scheda System tweak. Le prove vanno effettuate innalzando la velocità di GPU e RAM a passi di 10 MHz, e lanciando un paio di test di 3DMark 06 che verifichino la stabilità delle nuove impostazioni, avendo l'accortezza di abbassare subito la frequenza alla comparsa d'imperfezioni grafiche sullo schermo. Una volta raggiunto il perfetto bilanciamento tra prestazioni e stabilità (bilanciamento che andrebbe verificato tramite alcune prolungate sessioni di gioco), è possibile modificare il BIOS della scheda in modo che questa mantenga le nuove frequenze sin dall'avvio, anche in presenza di driver standard e aggiornati. Per svolgere tale operazione, sono necessari i programmi NiBiTor (**www.softpedia.com/get/Tweak/Video-Tweak/NVIDIA-BIOS-Editor.shtml**) e NVFlash (**www.softpedia.com/get/Tweak/Video-Tweak/nVFlash.shtml**). Tramite il primo, è possibile leggere il BIOS della scheda utilizzando i menu Tools/Read Bios/Select Device e Tools/Read Bios/Read Into Nibitor, crearne una copia di backup grazie all'opzione Save Bios e modificare la frequenza di core, shader e memoria. L'immagine del BIOS opportunamente modificata andrà inserita nella memoria EPROM della scheda utilizzando l'utility NVflash da DOS, utilizzando il comando nvflash -5 -6 <nomebios>.rom. Tipicamente, le 8800 GT in commercio funzionano correttamente alle frequenze di 650, 1600 e 1900 MHz, ma i risultati variano da esemplare a esemplare. Di conseguenza, è bene agire con prudenza, onde evitare il raggiungimento di temperature pericolose.


RivaTuner è lo strumento perfetto per chi desidera overclockare le nuove 8800 GT in tutta sicurezza.


Gli utenti più esperti possono modificare il BIOS delle GeForce tramite NiBiTor, in modo da cambiarne le frequenze in modo definitivo.




Il multiplayer di *FlatOut* supporta solo le LAN...



... ma Hamachi può aggirare il problema e farci giocare anche con gli amici più distanti.

Dopo aver scoperto che l'errore non si presenta nel momento in cui collego il PC a un monitor, ho iniziato a cambiare le impostazioni grafiche e la risoluzione, senza ottenere risultato. Pensi che il gioco sia incompatibile con il formato 16:9?

Gennaro



Il file dxdiag da te inviato indica la presenza di due periferiche audio: una è una Audigy 4, l'altra è il codec HD integrato nel Radeon 2900. Considerando che l'errore in questione è prodotto dall'utilizzo dei driver che Vista applica automaticamente a tutte le periferiche compatibili con lo standard audio HD di Intel, posso supporre che il problema sia legato all'utilizzo di un adattatore DVI-HDMI che spinge il computer a utilizzare il codec della scheda video in fase di invio del sonoro alla TV. Installando i driver R1.6B, disponibili all'indirizzo **www.realtek.com.tw**, dovresti riuscire a eseguire il titolo correttamente, ma se la TV è munita di ingressi RCA analogici e VGA o DVI, potresti optare per l'utilizzo della scheda Creative e di due cavi separati per l'audio e il video. Nel caso scegliessi la seconda soluzione, ti consiglio di disattivare l'audio HDMI della scheda da **Gestione periferiche**, onde evitare future incompatibilità. Il sito di supporto Activision sottolinea che lo stesso errore può essere risolto in molte altre configurazioni attivando la funzionalità Stereo Mix nel pannello di controllo delle schede Realtek.

LAN VIRTUALI

Ho ormai quasi terminato tutte le gare di *FlatOut*, distruggendo nel percorso un considerevole numero di parti meccaniche. Ora, vorrei sfidare degli amici online, ma ho scoperto che il gioco supporta il multiplayer solo tramite LAN. È davvero così o mi sfugge un'opzione nella schermata dei collegamenti?

Max89

Purtroppo, il primo episodio di *FlatOut* non contempla la possibilità di giocare via Internet, perché, a detta degli sviluppatori, la sofisticata simulazione fisica delle collisioni mal si sposava con la latenza tipica delle collisioni DSL. Esiste, però, un programma, chiamato Hamachi, in grado di aggirare tale limite: gratuito e scaricabile dal **sitosecure.logmein.com** dopo aver effettuato una registrazione, Hamachi consente di creare una rete (tecnicamente una VPN, o virtual Private Network) dalle caratteristiche simili a una LAN online, e di proteggerla tramite password attraverso l'opzione Create new network. Gli amici che vogliono aderire a tale rete dovranno scegliere l'opzione Join the network e poi sfruttare il wizard di Windows per dare vita a una rete aziendale, il cui unico parametro fondamentale dovrà essere l'appartenenza allo stesso gruppo di lavoro, che ti consiglio di chiamare Hamachi. Al termine dell'operazione, Windows elencherà tra le sue periferiche un nuovo controller LAN virtuale e delle nuove risorse di rete, ovvero i PC dei tuoi amici. *FlatOut* vedrà allo stesso modo le sessioni di gioco aperte sugli altri PC, permettendoti di sfidare a sportellate gli avversari, senza soffrire di un eccessivo lag.



SOS Rapido Risposte brevi

Medal of Honor: Airborne non si accontenta degli shader di terza generazione, risultando incompatibile con le GeForce 6200 e le 7200.

D È possibile disattivare la memoria condivisa del mio Acer T671-tb7z?

Seiji

R In tutti i sistemi in cui la GPU integrata nel chipset è munita di memoria dedicata, o può essere affiancata da una scheda PCI-E, è consentito disattivare la memoria condivisa. Entra nel BIOS premendo Canc o F2 all'accensione del PC e raggiungi la sezione Integrated Peripherals. Dovresti trovare una voce chiamata Shared system memory indicante un valore di 128 o 192 MB, che potrai impostare su Disable, liberando spazio nella RAM e costringendo il Radeon X1250 a utilizzare solo la più veloce memoria dedicata. Viste le discrete potenzialità della CPU e la presenza di uno slot PCI-E, però, ti consiglio di acquistare una GeForce 8600 o un Radeon X1900, con cui otterresti, spendendo poco, un radicale aumento delle prestazioni.

D *Medal of Honor: Airborne* fa sì che il PC mostri la triste schermata blu relativa all'errore **STOP: C000021a**.

Athos

R Purtroppo, la tua GeForce 6200 da 256 MB non è tra le schede supportate dal gioco. Il modello base per lanciarti sul campo di battaglia planando con un paracadute è rappresentato dalle GeForce 6600, come i programmatori hanno avuto modo di spiegare sottolineando la necessità di utilizzare almeno 8 pixel shader contemporaneamente. Cerca una 6800 o un Radeon X1800 nel mercato dell'usato, verificando che all'interno del tuo sistema sia presente una scheda AGP o PCI-E. Per farlo, entra nel pannello di controllo NVIDIA, apri il menu Help e l'opzione System Information. L'ultima voce dell'elenco ti indicherà con precisione il bus.

D Riuscirò a eseguire *Crysis* sul mio Sempron 3400 con 1,5 GB di RAM e scheda Radeon X1600?

Gioiayoghi

R I forum della Grande Rete sono colmi di lamentele riguardanti le richieste hardware del bel gioco Crytek, capace di far collassare le più potenti configurazioni SLI attivando il livello di dettaglio più alto. Ciò che molti utenti sottovalutano, però, è la capacità del motore di scalare efficacemente sull'hardware meno recente, scarificando gran parte delle sue leccornie visive, ma senza perdere mordente sul piano della giocabilità. Al livello di dettaglio minimo e alle risoluzioni più basse (800x600), *Crysis* potrebbe girare anche nel tuo sistema, ma il passaggio a un processore dual core o a un Athlon 64 4000+ ti permetterebbe di godere di un framerate decisamente più apprezzabile in fase di annientamento degli alieni.



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER — le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi
Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 30, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 30, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato, tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC
Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico..

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6 - 7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10..

Girerà sul vostro computer?
Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei titoli più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo preparato un PC basato su un Intel Quad Core a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e due Radeon X1950 XTX in modalità Crossfire. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile | Sconsigliato | Accettabile | Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dal driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC
Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: ... GMC ...
Gioco Preferito:

PAOLO DENTE
Specializzato in: ... sbellicare ... testi divertenti e ironici ... di essere pagato soprattutto ...
Gioco Preferito:

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Andare all'arrembaggio sventolando ... scheda 3D ... non riesce ... infilare nel ...
Gioco Preferito:

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: ... quotidianamente e se ... Raffaello ...
Gioco Preferito:

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Seguire i consigli di Beretta per abbattere gli Space Marine ... mae ... simile attende solo la disfatta
Gioco Preferito:

YURI ABIETTI
Specializzato in: ... pesanti elmi ... danzare come ... perché ... Lato Oscuro ha ...
Gioco Preferito:

ELISA LEANZA
Specializzata in: Organizzare ... spedizioni di giochi ... facendo ...
Gioco Preferito:

Quindici uomini...

... ma in certi casi, ne bastano anche due.

L'infornata mensile di recensioni si apre con l'FPS *Denied Ops*. Rispetto ai precedenti episodi della serie *Conflict*, gli sviluppatori di Pivotal Games hanno cambiato un po' le carte in tavola, riducendo il numero di soldati controllabili e ancorando la prospettiva alla prima persona.

I due super-agenti segretissimi di *Denied Ops* saranno riusciti a soddisfare gli elevati standard di preparazione necessari a superare la missione più difficile di tutte, ovvero divertire? Paolo Paglianti li ha condotti in azione dietro le linee nemiche, affrontando incarichi di cui nessun governo riconoscerebbe la paternità. Voltate pagina e scoprite come si sono comportati.

Dalle zone calde dello scacchiere internazionale contemporaneo, passiamo all'arcipelago dei Caraibi con *Pirates of the Burning Sea*. A parte qualche eccezione, i pirati portano fortuna ai videogiochi. D'altronde, condividono con essi la materia di cui sono fatti i sogni, e non si può dire di aver sognato davvero, se non si è mai fantasticato di velieri e duelli, uomini con una gamba sola e pezzi da otto. È ben difficile, dunque, amare le avventure al fianco di Long John Silver e Giacomo Uncino, o dei corsari e pirati della Malesia di salgariana memoria, e creare un brutto gioco per PC. Ecco perché, accanto a libri come "L'Isola del Tesoro" e a film come "Pirati dei Caraibi", nel nostro immaginario sono entrati anche fulgidi esempi di videogiochi: spaziando in generi diversi, il ciclo di *Monkey Island* e i due *Pirates!* firmati Sid Meier, ma vogliamo ricordare anche *Tropico 2: il Covo dei Pirati* e *La Maledizione della Prima Luna* (il miglior gioco per computer ispirato alla saga cinematografica).

Alla luce delle recenti tendenze, all'orizzonte non poteva mancare un MMORPG e dell'impresa si è fatta carico Flying Lab Software. Anche in *Pirates of the Burning Sea*, una realtà fatta di miseria, crudeltà e abuso di rhum ha ceduto il passo al mito dell'età dei bucanieri. Arrembaggi, battaglie navali e duelli a fil di sciabola si sono spostati sulla Grande Rete. Per scoprire cosa si provi a navigare e combattere tra i flutti di Internet, abbiamo inviato colui che, in redazione, è più vicino alla figura di capitan Jack Sparrow: il nostro Alberto Falchi, che magari non saprà distinguere un nodo di scotta da un bompresso, ma quanto a conoscenza del rhum non teme rivali. Siete pronti a mollare gli ormeggi, issare il Jolly Roger e farvi guidare tra saccheggi, cannonate e mappe del tesoro? Puntate la prua verso pagina 96 e... fate tacere il pappagallo.

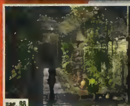
Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

BUDGET


pag. 92


pag. 96


pag. 98


pag. 100


pag. 102


VINCENZO BERETTA
Specializzato in [illegible] tutti [illegible] di [illegible] giorno [illegible] il 3 dicembre. Del [illegible]80
Gioco Preferito: [illegible]


LUCA PATRIAN
Specializzato in: [illegible] Royal Rumble [illegible] Raffaello [illegible] redazione [illegible] di [illegible] backi
Gioco Preferito: *WWF Wrestlemania C64*


ALESSANDRO GALLI
Specializzato in Combattere [illegible] ma [illegible] telefo[illegible] e Ma[illegible] problemi
Gioco Preferito: [illegible]


FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: Riuscire a dimenticare un bisturi nella [illegible] di ogni articolo e poi dire: "Ops
Gioco Preferito: [illegible]


ANDREA "MAO" DELLA CALCE
Specializzato in: Portare [illegible] pagine di GMC una ventata di aria nuova, da oltrecortina.
Gioco Preferito: *PES 2008*


PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla [illegible] di [illegible] meraviglie videoludiche.
Gioco Preferito: *Double Agent*


ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: [illegible] una mail per ogni [illegible] E adesso [illegible] anche [illegible] SMS ICQ e Skype!
Gioco Preferito: *Sam & Max Ottawa*



Con *Denied Ops* girerete il mondo: Europa, Polo Nord, Russia, Africa e Sud America sono alcune delle mete che visiterete (e demolirete).



Non mancano deflagrazioni da Oscar! Basta colpire qualche barile esplosivo e il gioco è fatto!

GENERE: FPS

CONFLICT: DENIED OPS

Due è meglio di quattro – parola di Pivotal Games.

DOPPIO IN ITALIANO

Conflict: Denied Ops **è totalmente tradotto in italiano, audio incluso. La qualità del doppiaggio è molto buona, soprattutto nella caratterizzazione delle voci dei due protagonisti.**



È dal 2002 che la saga di *Conflict* torna (quasi) puntualmente sul nostro PC: I quattro episodi finora usciti avevano due elementi in comune, ovvero la visuale in terza persona e la possibilità di controllare un team di ben quattro operativi.

Nei primi due capitoli si trattava di militari di professione, appartenenti alle forze americane o inglesi impiegate nella prima guerra del Golfo. In Vietnam, la "sporca guerra" per eccellenza, erano quattro militari statunitensi, mentre in *Global Storm* era un quartetto d'agenti speciali.

Il quinto episodio, *Denied Ops* (ovvero, "operazioni negate", in quanto si suppone che il governo americano negherà anche di conoscervi, se vi farete crivellare dai colpi o catturare), cambia le carte in tavola. E, onestamente, era tempo che la saga, finora apprezzata nonostante qualche difetto "di serie", si rinnovasse.

La prima novità è proprio la grafica: complice il fatto che il gioco è sviluppato per PC e Xbox 360, l'aspetto visivo è stato notevolmente migliorato e risulta generalmente più ricco e completo di qualsiasi capitolo precedente. Certo, non stiamo parlando dell'eccellenza raggiunta dagli FPS più recenti, come *Call of Duty 4* o tantomeno *Crysis*, ma comunque non c'è da lamentarsi degli ambienti in cui ci si muoverà, molto vari tra loro ed estremamente caratterizzati.

Qualche incertezza si nota nelle animazioni dei nemici, che sembrano spesso pattinare sul ghiaccio invece che correre sulla sabbia e, in generale, hanno un comportamento poco flessibile, quasi da "burattini". Tuttavia, integrato nel gioco troviamo un motore fisico piuttosto valido, soprattutto per quanto riguarda le distruzioni: se sparerete con il mitra pesante contro un tavolo ribaltato da un avversario per proteggersi, lo "taglierete" letteralmente in due; lo stesso capita quando aprirete il fuoco contro una porta di legno. Il bello è che quasi tutte le superfici che a logica dovrebbero essere "bucate" dalle armi automatiche, nel gioco verranno in effetti traforate che è un piacere.

Pivotal ha inoltre deciso di passare a una visuale in prima persona, questa la seconda, gradita novità, che sembra funzionare meglio rispetto alla terza: è più facile prendere la mira e, in generale, l'atmosfera del gioco vi "prenderà" in misura maggiore.

> **"Chi sarà il leader lo deciderete voi"**

Ultimo punto di "rottura" rispetto alla serie, i personaggi sono due e non quattro: invece della classica divisione in leader, cecchino, armi pesanti e demolizioni, ora abbiamo un esercito di due soli operativi. Uno è specializzato nelle armi pesanti, infatti ha un lanciarazzi e un mitragliatore; l'altro è un asso con il fucile di precisione e si occupa anche di demolizioni. Chi sia il leader lo deciderete voi, dato che potrete passare da uno all'altro semplicemente premendo un tasto.

L'Intelligenza Artificiale che governa l'agente al vostro seguito è decisamente buona. Lasciato a se stesso, l'altro operativo si metterà in copertura e reagirà alle minacce in modo sensato, evitando il fuoco nemico per quanto possibile. Per impiegare armi come il lanciarazzi o i vari tipi di mine e granate, è comunque necessario prendere il controllo diretto. Potrete sempre ordinargli

IN DUE È MEGLIO

In *Denied Ops* è possibile giocare in "modalità cooperativa" tutto il gioco single player: con un amico collegato via LAN o Internet. Ovviamente, affrontare l'ultimo *Conflict* in questo modo è molto più divertente che con un "secondo" computerizzato, dato che l'amico, di solito, si comporta più intelligentemente.



DEMO SUL DVD

Il DVD allegato all'omonima versione di GMC contiene un enorme (per le dimensioni) demo di *Conflict: Denied Ops*. Il demo vi permetterà di completare una piccola porzione del primo livello.





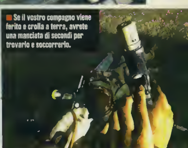
Una delle ambientazioni più suggestive è una base di sottomarini ghiacciata.



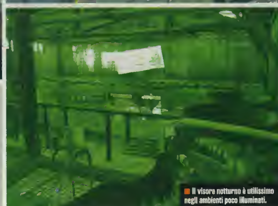
Non potrete raccogliere le munizioni dai nemici (nemmeno le loro armi). Per fare rifornimento, dovrete aspettare di trovare delle "scatole" speciali piene di cartucce.







Se il vostro compagno viene ferito e crolla a terra, avrete una manciata di secondi per trovarlo e soccorrerlo.



Il visore notturno è utilissimo negli ambienti poco illuminati.



UPGRADE TECNOLOGICI

Tra una missione e l'altra, riceverete degli upgrade automatici, che trasformeranno le vostre armi, già letali, in strumenti ancora più avanzati. Per esempio, il fucile da cecchino potrà essere migliorato con una specie di fucile a pompa e con un silenziatore, mentre il mitragliatore pesante potrà avere un caricatore da 200 colpi. Oltre a questi upgrade, riceverete anche nuovi tipi di mine e granate. Un po' tutto sul fantascientifico, ma molto appagante.

dove posizionarsi, con un sistema molto intuivo (cliccando sullo schermo dove starete puntando l'arma con il pulsante destro del mouse). Sebbene sia un metodo già visto e collaudato, negli scenari molto aperti di *Denied Ops* può creare un po' di confusione, dato che capiterà di sbagliare di qualche millimetro e ordinare al vostro "secondo" di andare in mezzo ai nemici, invece che dietro un ostacolo.

La tattica vincente consiste nel posizionare il cecchino in un punto riparato, da cui riesca a bersagliare i nemici, e poi prendere il controllo delle armi pesanti per distribuire piombo rovente da veri grossisti del genere. Variazioni sul tema sono più che possibili, dato che alle battaglie in grande stile (con decine di nemici pronti a farsi massacrare che continuano ad affluire verso di voi), si alternano momenti di esplorazione in cui è preferibile il fucile di precisione silenziato. Quest'ultimo, però, ha una cadenza di fuoco molto ridotta, dunque richiede il supporto dell'altro agente quando gli obiettivi sono troppo vicini.

La I.A. dei nemici non è terribile né splendida: anche loro sanno come cercare copertura, ma hanno una predilezione sospetta per l'agente sotto il vostro controllo, quasi sapessero chi dei due è in grado di far loro più danno. Ogni tanto scappano, quando la situazione diventa incandescente, e non rimangono per troppo tempo davanti a voi allo scoperto. Tuttavia, non brillano per acume o intraprendenza, quindi sono pericolosi soprattutto quando arrivano in massa da tutte le parti.

Quando uno dei vostri eroi crolla a terra per le ferite (niente indicatori di salute, solo lo schermo che pulsa sempre più rosso, per indicare i colpi subiti), l'altro operativo deve correre a salvarlo: ha meno di tre minuti per prestare le prime cure, dopodiché l'agente morirà e sarà "game over". Inoltre, mentre i colleghi dei primi quattro *Conflict* erano in grado di sostenere colpi infiniti quando erano fuori combattimento, in *Denied Ops*, se un ferito viene colpito da una granata, muore immediatamente, quindi non è una cosa saggia lasciarlo esanime per troppo tempo.

I livelli sono una quindicina e hanno l'innegabile pregio di essere della

OBIETTIVI PER DUE

Pivotal Games ha lasciato nella versione PC gli "obiettivi" di Xbox 360: sebbene non siano integrati nel profilo Live!, rappresentano comunque una sfida interessante, soprattutto per i bizzarri "achievement" in multiplayer.

SALVATAGGI LIBERI, FINALMENTE!
Al contrario degli altri episodi della serie, dove dal livello di difficoltà "normale" in su, era possibile salvare solo un numero di volte ben preciso e limitato per livello, in *Denied Ops* potrete mettere al sicuro i vostri progressi tutte le volte che vorrete. Ottima scelta, secondo noi.


Il motore fisico vi permetterà di distruggere la maggior parte degli oggetti, come questa tavola letteralmente tagliata in due dai vostri colpi.





Immancabile l'ottica di precisione, che vi permette di far saltare una testa da centinaia di metri di distanza.


I nemici sono abbastanza intelligenti, anche se non sono in grado di compiere evoluzioni particolari.

MEZZI DA COMBATTIMENTO

Nelle varie missioni, salirete a bordo di diversi mezzi da combattimento: dal classico trasporto blindato al carro armato, senza dimenticare un'escursione su hovercraft! In tutti questi casi, sarete liberi di decidere se pilotare il mezzo, lasciando al vostro compagno computerizzato il controllo delle armi di bordo. In caso contrario, decidendo cioè di mettervi alle armi, potrete comunque controllare la direzione del mezzo.



lunghezza "giusta": non passerete troppe ore nella stessa locazione, anzi. Nella maggior parte dei casi, in meno di mezz'ora riuscirete ad arrivare al "punto di uscita", che solitamente prende la forma di un elicottero che vi "estrae" dal mezzo degli scontri.

Purtroppo, la sequenza finale di ogni livello è quasi invariabilmente uno scontro contro decine e decine di nemici, che per un motivo o per l'altro vi circondano e si gettano a capofitto contro di voi. Peccato, perché dopo la seconda o la terza volta, diventa un cliché un po' noioso.

In single player, *Denied Ops* non dovrebbe impegnare un giocatore di media esperienza più di una decina scarsa di ore: visto che i livelli sono un po' più corti della media, avremmo preferito qualche missione aggiuntiva. D'altra parte, è in media con gli FPS di questi anni ipertecnologici, in cui le software house spingono molto sulla grafica.





Una gradita sorpresa è quella di poter affrontare tutti i livelli single player in modalità cooperativa (ne parliamo più a fondo in uno spazio apposito in queste pagine): giocare con un amico via LAN o Internet è sicuramente più divertente che farlo con il secondo uomo controllato dal PC.

Conflict: Denied Ops non è un titolo che rivoluziona il genere degli FPS, ma è altrettanto sicuramente divertente e immediato, con alcune idee carine (come la modalità cooperativa, di cui abbiamo appena parlato, e la fisica "distruttiva") e un motore grafico sopra la media. Se volete un FPS un po' diverso dal solito e con qualche idea interessante, avete trovato quello che fa per voi.

IN ALTERNATIVA...

Call of Duty 4 Dic 07, 9
Uno dei miglior FPS del 2007, con cui *Denied Ops* condivide l'ambientazione moderna. Graficamente splendido e molto tradizionale.

Kane & Lynch: Dead Men, Gen 08, 6½
Due carismatici antieroi in un gioco lontano dalla perfezione.

Paolo Paglianti 

Info ■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Pivotal Games** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 55,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.pivotalgames.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, 7 GB SU HD, Scheda 3D 128 MB, Win XP o Vista**
- Sistema Consigliato **Intel Core 2 duo o Athlon 64 X2, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Parecchie missioni
- Modalità cooperativa
- Un'efficace "rimessa a nuovo" con idee originali

- Un po' cortino
- Grafica non ai massimi livelli
- I.A. dei nemici lontana dalla perfezione

Divertente, vario e piacevole da giocare: l'esercito di due uomini firmato Pivotal Games convince più dei precedenti episodi della serie *Conflict*, soprattutto grazie alla varietà di ambientazioni e alle gustose novità.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	COOPERATIVA
8	8	8	7	6	8


Le battaglie navali sono ricche di fascino e richiedono parecchio impegno, soprattutto quando vedono coinvolte molte navi avversarie.


Gli shader dell'acqua sono molto curati, ma sulla terraferma l'impatto visivo non è così piacevole, pur rimanendo di discreta qualità.

GENERE: MMORPG

PIRATES OF THE BURNING SEA

Quindici uomini, quindici uomini, sui server di gioco. E una bottiglia di rhum.

IN INGLESE

Pirates of the Burning Sea è interamente in inglese. Un problema tutto sommato relativo, considerato che si tratta di un MMORPG e che, di conseguenza, buona parte dei dialoghi con altri giocatori avverranno nella lingua franca della Rete, ovvero quella di Shakespeare.

VERI NEMICI

Come in tutti i recenti MMORPG, anche in *Pirates of the Burning Sea* è consentito decidere se limitarsi a sfidare i nemici controllati dal computer (PVE), oppure se combattere anche contro altri giocatori (PVP). Per avvalersi di questa opzione, basterà andare nei porti e chiedere di essere marchiati come PVP, in modo da poter essere attaccati (o attaccare) giocatori che stanno navigando e hanno scelto di correre questo rischio.

IL PREZZO [illegible]

L'acquisto di *Pirates of the Burning Sea* dà diritto a un mese di gioco gratuito, trascorso il quale, sarà necessario versare un canone mensile di 13,99 euro.

QUALCHE dettaglio relativo a *Pirates of the Burning Sea* lo avevamo già anticipato sullo scorso numero e, finalmente, è giunto il momento della prova sul campo di questo interessante MMORPG, lanciato i primi giorni di gennaio.

Come è facile intuire, si tratta di un GdR online che ruota attorno all'affascinante mondo dei pirati, ma i giocatori non dovranno necessariamente immedesimarsi nei bucanieri. Tutt'altro: la carriera del pirata è solo una delle tante opzioni disponibili, dal momento che, in fase di creazione del personaggio, è consentito anche decidere d'intraprendere la strada del mercante, dell'ufficiale di bordo o del "privateer", ovvero quelli che siamo soliti definire corsari.

Selezionata la carriera, bisogna scegliere la nazione con cui allearsi tra Francia, Inghilterra e Spagna. Quest'ultimo passaggio viene saltato se si è optato per la vita del pirata, che per forza di cose è anarchico e non serve sotto alcuna bandiera.

Dopo questi brevi passaggi, viene il momento di giocare con il proprio personaggio di livello bassissimo. Inizialmente, si possiede una semplice nave e un piccolo equipaggio, quanto basta per affrontare le prime missioni che fungono da tutorial, così da apprendere le meccaniche del gioco. Si imparerà in breve tempo a gestire le "battaglie navali", a suon di cannonate, ma anche a duellare all'arma bianca, un aspetto fondamentale sia per conquistare i vascelli negli scontri in mare aperto (una volta assalito il veliero nemico, si potrà decidere se affondarlo con l'artiglieria di bordo o saltare sul ponte ed eliminarne ciurma e capitano a colpi di spada), sia per le numerose missioni che si svolgono sulla terraferma.

Va detto che se le sfide sugli oceani sono affascinanti, quelle all'arma bianca risultano più piatte e poco esaltanti. Non sarà consentito, infatti, controllare direttamente il personaggio, né indicargli cosa fare precisamente, bensì bisognerà selezionare

> "La gestione economica è la parte più affascinante"

uno stile di combattimento (ogni eroe potrà apprenderli tutti, volendo, selezionando di volta in volta quello più adeguato alla situazione) e limitarsi a indicare, tramite pressione dei tasti numerici, se tentare di sferrare un colpo, stare in difesa o usare mosse speciali. Tutto ruota attorno a un meccanismo apparentemente complesso, ma che una volta compreso si rivela intuitivo: una linea gialla indica il "bilanciamento" del personaggio (più è alto, più difficile sarà colpirlo), mentre una verde segnala la sua iniziativa (più sarà elevata, più chance si avranno di portare a termine un attacco letale). Tramite questi indizi, il giocatore dovrà selezionare la tecnica e l'approccio migliore, senza tuttavia decidere esattamente quando e come azzardare gli attacchi. Nella maggior parte delle situazioni, soprattutto quando si abbordano dei vascelli avversari, tale sistema si rivela sterile, ma durante le missioni a terra più articolate, la facoltà di controllare gli alleati tramite semplici ordini (stai fermo, attacca e via dicendo) accresce la giocabilità e rende leggermente più profonda la componente strategica. Nonostante ciò, purtroppo, resta la sensazione di essere piuttosto impotenti.

Il discorso si ribalta nettamente passando alle battaglie navali, che di contro sono ricche di spessore e obbligano a ragionare molto sulle tattiche d'attacco. Chi ha giocato a *Pirates!* di Sid Meier le troverà immediatamente familiari, dal momento che le meccaniche sono molto simili: ogni nave è equipaggiata con dei cannoni sui lati e starà al giocatore selezionare il tipo di carica più adatta, nonché il momento per fare fuoco, in modo da massimizzare i danni. La selezione del tipo di munizionamento è molto importante nell'economia degli scontri, dal momento che in ogni istante si potrà decidere se

VITA DOPO LA MORTE

La gestione della morte e delle sconfitte navali, in *POTBS*, è decisamente interessante, e riesce nel difficile compito di conciliare la necessità di punire il giocatore per le sconfitte senza frustrarlo troppo. Durante le battaglie all'arma bianca, si potrà rinascere un certo numero di volte all'interno della sfida (dipenderà dall'abilità del personaggio e dai medicamenti acquistati), prima che questa fallisca e il giocatore si ritrovi al punto di partenza per ricominciare la quest. L'approccio è simile anche nel caso delle battaglie per mare: ogni nave ha un certo numero di punti di "rinascita" e può essere affondata altrettante volte, perdendo solamente il carico, ma rimanendo nelle mani del giocatore.
Più il veliero sarà grosso e potente, meno punti avrà. Una volta esauriti tali punti, si dovrà necessariamente depennare il vascello dalla propria flotta. Nel caso si rimanga senza navi, il gioco provvederà a darne una di base, adeguata al livello del personaggio, ma meno efficiente di quella di qualsiasi altro giocatore di pari "grado"



■ Una volta a terra, potrete gestire gli scambi economici, ma anche costruire dei magazzini dove conservare i vostri prodotti e, addirittura, delle fabbriche per creare armi e strumenti.

■ La possibilità d'impartire ordini ai compagni è interessante, ma non sempre questi si rivelano abbastanza intelligenti da gestire al meglio le situazione.



ATTACCO AI PORTI

Volendo, è possibile attaccare un porto e farlo passare sotto un'altra bandiera. In queste situazioni, verrà selezionato un numero predefinito di giocatori da ogni lato e si darà il via alla battaglia. Se gli attaccanti avranno la meglio, il porto passerà sotto la loro fazione, e ne godranno i frutti e le materie prime. Se a conquistare un porto saranno i pirati, invece, questi avranno il diritto di saccheggiarlo per due o tre giorni, poi il controllo ritornerà allo stato che lo gestiva precedentemente.

MA QUANTE ABILITÀ

Uno degli aspetti più interessanti di *Pirates of the Burning Sea* è che il giocatore non deve limitarsi a tenere conto del suo personaggio, come nella maggior parte dei MMORPG, ma deve anche curare la propria nave. Oltre a far salire di livello il vostro alter ego, migliorandone le abilità, farete bene a considerare la vostra flotta, non certo meno influente sullo schema di gioco. Arriverete ad avere, infatti, più velieri, anche se ne potrete usare solo uno alla volta.

LA CARRIERA DEL PIRATA

A nostro avviso, il personaggio più affascinante del gioco è - sembra scontato - il pirata. Non solo è molto equilibrato, ma ha anche modo di prendere possesso delle navi assalite, una volta sconfitto il capitano a colpi di spada. Per evitare il fiorire di migliaia di vascelli clonati, quando un pirata prenderà possesso di una imbarcazione avversaria, questa avrà solo un punto "rinascita", quindi una sola sconfitta basterà per perdere definitivamente quel veliero.

puntare a devastare lo scafo, danneggiare le vele (quindi rallentare l'andatura del vascello avversario), oppure mirare a sfoltire la ciurma nemica, facilitando un successivo arrembaggio (sempre che si abbia intenzione di abbordare il contendente: volendo, lo si può semplicemente affondare).

A questi elementi, presi di peso dal vecchio (e recentemente rinnovato) titolo di Meier, se ne aggiungono altri, come la possibilità di selezionare i ruoli dell'equipaggio. Di conseguenza, si avrà modo di decidere se puntare tutto sulla velocità della nave, a scapito della manovrabilità, della precisione e della velocità di ricarica dei pezzi (ottimo quando bisogna sottrarsi agli attacchi di altre imbarcazioni senza impegnarsi in battaglia), oppure se dedicarsi maggiormente alla potenza di fuoco, limitando di conseguenza velocità e controllo. Volendo concentrarsi su quest'ultimo aspetto, invece, sarà relativamente facile evadere i colpi continuando a zigzagare agevolmente, tecnica che si rivela comoda quando ci si trova attorniati da parecchi velieri avversari.

Tutto questo combattere, naturalmente, non è fine a se stesso e fa da contorno all'aspetto principale, che consiste nel risolvere le missioni, ma - soprattutto - nella gestione economica, probabilmente la parte più affascinante di tutto *Pirates of the Burning Sea*. I giocatori hanno infatti il potere di creare i propri beni e di rivenderli. Sembra poco, ma rifiutarsi di condividere delle merci, piuttosto che inondare qualche porto con tonnellate di un materiale, sono azioni che andranno a incidere pesantemente sul valore del bene in questione, facendone oscillare il valore di mercato.

Pur partendo da ottime premesse e vantando qualche meccanica decisamente azzeccata, però, *Pirates of the Burning Sea* non è ancora pienamente maturo. I server mostrano qualche incertezza, nonostante non siano estremamente popolati, e la carenza di giocatori impedisce al sistema economico di decollare come meriterebbe. Allo stato attuale, ci si "perde" principalmente nel lanciarsi in migliaia di missioni (che sono utili per prendere confidenza con il sistema e far crescere di livello il proprio personaggio), ma manca quella visione unitaria che rende grandi i MMORPG.

Non disperate, comunque: noi continueremo a seguire *Pirates of the Burning Sea* e, non appena i server si popoleranno e i giocatori inizieranno a sviluppare a dovere l'economia, vi informeremo sulle pagine della rubrica Next Level.

Alberto Falchi 

IN ALTERNATIVA...

World of Warcraft, Mar 05, 9
Il MMORPG per eccellenza, nonché uno dei titoli più giocati di sempre, grazie anche all'ottima espansione *The Burning Crusade*.

Il Signore degli Anelli Online, Giu 07, 8½
Un MMORPG ambientato nel mondo de "Il Signore degli Anelli" e realizzato molto bene.

info ■ Casa **SOE** ■ Sviluppatore **Flying Lab** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.piratesoftheburningsea.com

specifiche tecniche
- Sis Minimo **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB con PS, connessione a Internet Banda Larga**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet**

■ Interessante sistema economico
■ Il mondo dei pirati ha fascino
■ Intriganti le battaglie fra navi

■ Il sistema economico non è ancora ben sfruttato
■ Motore grafico non proprio snello
■ Duelli poco stimolanti

Si tratta di un titolo con un ottimo potenziale, purtroppo ancora da esprimere pienamente. Alcune incertezze dei server, talvolta afflitti da un lag che rende frustrante la partita, devono essere risolte al più presto per migliorare la giocabilità.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	DUELLI IN NAVE	DUELLI CON SPADA	VOTO
7	8	8	8	8	6	7

In alcune zone, come la cantina del museo, Nicole dovrà indagare in gran segreto.

La sede dove lavora Nicole sembra ancora in fase di completamento.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

ART OF MURDER
LA CRUDELE ARTE DELL'OMICIDIO

Un'agente dell'FBI sulle tracce di un efferato serial killer!

MURDER O... OMICIDIO?

Art of murder è interamente nella nostra lingua, dai sottotitoli ai dialoghi parlati. La recitazione è di livello più che sufficiente. I testi hanno qualche piccola pecca e, qua e la, è possibile scovare delle parole un po' fuori luogo, generate forse da un'imprecisa traduzione dall'originale. Niente di troppo grave nel complesso, per fortuna.



L'inizio della vicenda di *Art of murder* non è nulla di rivoluzionario: a New York, la sede locale dell'FBI sta seguendo le orme di un serial killer dai metodi particolarmente sanguinari.

Nicole Bonnet, protagonista dell'avventura e personaggio di cui dovrete prendere il comando, è una giovane e molto promettente agente investigativa che, con il supporto del collega Nick, si impegna a fondo nella ricerca dell'assassino. Le indagini la porteranno a conoscere nuovi personaggi e, con il graduale sbrogliarsi della trama e la scoperta di indizi, a scoprire una storia che ha radici nel passato, fino a condurla in Sud America seguendo le verità nascoste dietro l'intera vicenda.

Nel corso dell'avventura, Nicole dovrà confrontarsi quotidianamente con il suo capo, la sua utilissima segretaria e con diversi personaggi secondari che saranno d'aiuto alle indagini ognuno a proprio modo. Il tutto in ambientazioni per lo più urbane, con qualche digressione nelle fasi finali del gioco.

Art of murder è, in tutto e per tutto, un'avventura grafica di stampo classico. I fondali bidimensionali, ben disegnati e curati fin nei minimi particolari, sono popolati di personaggi realizzati in tre dimensioni con altrettanta attenzione e inseriti propriamente negli ambienti, all'interno dei quali si muovono con naturalezza. In generale, l'aspetto grafico del gioco comunica la sensazione di trovarsi di fronte a una produzione di alto profilo, uno di quei titoli che attraggono fin dalle prime schermate sulla scatola.

Sfortunatamente, l'esperienza vera e propria, sebbene gradevole, non mantiene questa promessa iniziale di grande qualità. Gli enigmi che dovrete affrontare con Nicole nel corso delle indagini non saranno quasi mai realmente impegnativi. Quasi tutti saranno risolvibili utilizzando oggetti rinvenuti nelle immediate vicinanze. Alcune sequenze, in particolare, rischiano di stancare il giocatore: quando la protagonista, che potrebbe tranquillamente effettuare certe azioni del tutto logiche, non sarà in grado di completarle prima di aver affrontato un particolare dialogo con un personaggio secondario, che magari le spiegherà qualcosa di relativamente ovvio. Per esempio, a metà di *Art of murder*, Nicole deve parlare con una bibliotecaria per ottenere un'informazione precisa: tale personaggio centellina i suggerimenti che fornisce, tanto da risultare innaturale e da far sembrare l'intera sequenza un modo per allungare il gioco in maniera forzata.

"L'interazione con l'ambiente è molto semplice"

L'interazione con l'ambiente è molto semplice; il cursore vi permetterà di muovere Nicole nelle varie locazioni e di interagire in maniera automatica con gli elementi importanti: con le persone potrete parlare, mentre gli oggetti saranno solo utilizzabili o da raccogliere.

L'inventario vi consentirà di collezionare una dozzina di elementi, che in certe occasioni potrete anche combinare tra loro o smontare in più parti. Di tanto in tanto, il gioco si preoccuperà di "ripulire" l'inventario togliendo di mezzo gli oggetti non più necessari, un automatismo utile ai fini della semplicità, ma potenziale fonte di confusione per chi non se lo aspetta.

UN GIOCO IN REGALO!

Insieme ad *Art of murder* verrà installato automaticamente su PC anche un piccolo gioco omaggio, con una sola condizione: per attivarlo avrete bisogno di una password. Come ottenerla? Basterà compilare un questionario online con le vostre impressioni sull'avventura. Un'idea simpatica, anche se temiamo che molti giocatori compileranno il questionario ben prima di terminarla, dando forse delle opinioni improvvisate. Il gioco bonus non è altro che un coloratissimo clone di *Breakout*, buono per i momenti di pausa dall'avventura principale.





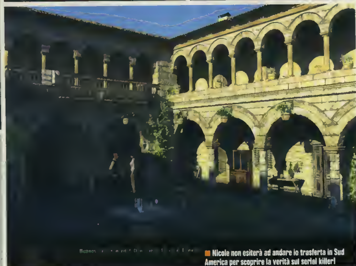
Ogni volta che salirete in auto, potrete andare solo in un posto, deciso dal gioco.


Le scene del crimine offrono immagini particolarmente crude: l'assassino è un individuo spietato!


Queste statuette avranno una certa importanza ai fini delle indagini.


Molte ambientazioni sono ricche di dettagli, oltre che disegnate con cura.




Nicole non esiterà ad andare in trasferta in Sud America per scoprire la verità sul serial killer!

[illegible]ATO CON W[illegible] E[illegible]

Art of murder è stato realizzato con il Wintermute Engine (http://dead-code.org), un sistema di sviluppo per avventure totalmente gratuito disponibile su Internet. Diverse avventure recenti, anche commerciali e conosciute, sono state programmate usando questo software: evidentemente, si tratta di materiale di buona qualità per gli sviluppatori. Vi sentite in grado di realizzare un'avventura grafica? Fate un salto al sito di Wintermute, potreste trovarlo interessante.

UN GIOCO AMICO DEI PORTATILI

Tra le caratteristiche pubblicizzate di *Art of murder* c'era la cosiddetta compatibilità con i PC portatili. Ciò consiste semplicemente nel fatto che l'avventura ha richieste hardware morigerate, soprattutto per quanto riguarda la scheda video. Non richiedendo computer velocissimi e schede grafiche ipertecnologiche, *Art of murder* gira senza grossi problemi su PC anche vecchi di qualche anno e su un gran numero di portatili, spesso dotati di acceleratori 3D non particolarmente potenti.

i dialoghi con i personaggi, altro punto cruciale di ogni avventura, sono gestiti in maniera totalmente lineare. Parlando con qualcuno, non potrete scegliere alcun argomento e il dialogo proseguirà semplicemente cliccando sull'interlocutore, unica scelta in vostro possesso, giacché non esiste nemmeno la possibilità di interrompere le discussioni prima del termine. Questa struttura permette alla trama di essere fedele a quanto deciso dagli sviluppatori, ma rende il giocatore un po' estraneo all'evolversi delle vicende.

Per lo stesso motivo, anche gli spostamenti in auto da un'ambientazione all'altra sono obbligatori: in ogni dato momento, avrete modo di andare esclusivamente verso il "successivo" punto stabilito dal gioco e non potrete mai scegliere tra più direzioni. Inoltre, fino a quando non avrete esaurito le azioni previste in un certo luogo, l'avventura vi impedirà di muovervi oltre: un eccellente espediente per impedire al giocatore di dimenticare qualcosa di fondamentale, ma anche una limitazione non da poco per gli stessi motivi scritti più sopra riguardo i dialoghi.

Una mossa verso una direzione differente è l'introduzione della possibilità di morire (in alcune scene, la protagonista rischia di essere eliminata fisicamente), mitigata da un'utile funzione di salvataggio automatico della partita poco prima dei momenti più pericolosi. Similmente, in ogni momento sarete liberi di selezionare un'apposita icona per evidenziare a video tutti gli hot spot (i punti con cui è possibile interagire), casomai ve ne fosse sfuggito qualcuno.

Nel complesso, *Art of murder* è un'avventura piacevole, ma non eccezionale, con qualche piccolo difetto che avrebbe potuto essere eliminato e alcune precise scelte stilistiche che, invece, ne minano la profondità. Tuttavia, garantisce un discreto numero di ore di gioco: da 10 a 15 circa, secondo l'abilità di chi deciderà di vestire i panni di Nicole Bonnet.

Roberto Camisana



IN ALTERNATIVA...

Still Life, Apr 05, 8
Eccellente avventura investigativa con una protagonista per certi versi simile a Nicole.

Sinking Island, Nat 07, 6 ½
Una particolare indagine su un'isola destinata a essere inghiottita dagli abissi. Troverete il colpevole?

info ■ Casa **City Interactive** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 31,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.artofmurdergame.com

specifiche tecniche
- Sist Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB DX 8.1, 1 GB HD**
- Sist Consigliato **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Win XP**
- Multiplayer **No**

- Fondali molto ben disegnati
- Interfaccia tuttofare semplificata
- Diversi aiuti per il giocatore

- Un po' troppo lineare
- Mancano enigmi di una certa complessità
- Trama in qualche punto lacunosa

Un'avventura non troppo impegnativa, con un'interfaccia volutamente semplificata e dialoghi (e spostamenti) quasi a senso unico. Graficamente accattivante e con una trama abbastanza interessante, *Art of murder* piacerà più a chi non ha giocato molte altre avventure.

6 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	6	7	6	6	6

Per interrompere i contatti, occorre distruggerli afferrando il sasso e scagliandolo con forza, simulando il movimento della mano con il mouse.

Un cadavere in putrefazione vi darà un caldo benvenuto. L'accoglienza è destinata solo a peggiorare...

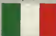
GENERE: AVVENTURA GRAFICA

PENUMBRA: BLACK PLAGUE

Il terrore non si muove al buio, ma nella penombra.

IN ITALIANO

Penumbra: Black Plague è sottotitolato in un buon italiano, mentre i dialoghi conservano il doppiaggio originale in inglese. La versione inscatolata italiana, distribuita da Blue Label, uscirà verso la fine di marzo/inizio aprile.



NE abbiamo ampiamente parlato in occasione della recensione di *Penumbra: Overture*, il predecessore di questa terrificante avventura grafica firmata Paradox Interactive; per comprendere al meglio la natura del gioco, però, è d'obbligo un piccolo riepilogo.

La prima apparizione di *Penumbra* risale al 2006, anno in cui venne pubblicato un cosiddetto "tech demo" per mostrare le caratteristiche del motore fisico Newton Game Dynamics. Il demo solleticò la curiosità di molti e riscosse un discreto successo, al punto che gli sviluppatori decisero di impegnarsi nella realizzazione di una trilogia horror che riprendesse e ampliasse le idee solo abbozzate nel demo.

Parafrasando Douglas Adams (il geniale autore della "Guida Galattica per gli autostoppisti"), è possibile definire la serie di *Penumbra* come una trilogia in due parti. Nell'intenzione dei programmatori, infatti, le drammatiche avventure del protagonista si sarebbero sviluppate nell'arco di tre episodi. A causa di varie divergenze con la casa editrice del gioco, invece, si è deciso di ridurre a due il numero dei capitoli.

Penumbra è, a tutti gli effetti, un'avventura grafica che, a differenza della maggior parte dei titoli del genere, sfrutta un tipo di visuale e controlli del personaggio simili a quelli di uno sparatutto. L'inquadratura è in prima persona e il protagonista si muove attraverso scenari tridimensionali usando i classici tasti WASD. Le dinamiche di gioco si possono riassumere nel

> **"Il motore fisico svolge il suo compito alla perfezione"**

classico "usa oggetto su X", ma questa regola elementare è arricchita da alcuni accorgimenti e caratteristiche che rendono *Penumbra* un titolo discretamente originale. Come accennato all'inizio, il breve riepilogo sull'origine e sul percorso di sviluppo del gioco sono importanti per capirne appieno l'essenza: buona parte dell'interazione con gli scenari avviene sfruttando fino all'osso il motore fisico, e tutti gli oggetti presenti nelle stanze possono essere sollevati o spostati (a patto che peso e dimensioni lo consentano, naturalmente). Il risultato, da un lato, è una spiccata sensazione di realismo e di immedesimazione; dall'altro è la possibilità di risolvere gli enigmi in modo creativo e appagante.

Tali caratteristiche erano già presenti in *Penumbra: Overture*, ma in *Black Plague* si è deciso di equilibrare in maniera differente il binomio azione/enigmi. Cosa significa?



Chi ha detto *Silent Hill*? Alcune ambientazioni hanno la medesima, sconfortante colorazione "ruggine", con in più qualche effetto di distorsione.



PENUMBRA HILL

Alcune sezioni del gioco ricordano le ambientazioni disturbate di *Silent Hill*, con colori tendenti al rosso e stanze dallo stile visionario e delirante. Il risultato è abbastanza interessante in linea teorica, peccato che il livello grafico di *Black Plague* non riesca a offrire qualcosa di più convincente di scenari sfocati e distorti. È un po' come vedere un film dell'orrore dalla trama intrigante, ma con effetti speciali di serie B.



Presto detto. Innanzitutto, (confrontando i due episodi a livello di difficoltà "Normale") sono state diminuite le occasioni di contatto faccia-a-faccia con i nemici. Questi ultimi sono presenti in minore quantità e, prestando un po' d'attenzione, è quasi sempre possibile evitare il confronto che equivale quasi certamente al massacro del protagonista, privo di qualsiasi valida arma d'attacco o difesa.

Parallelamente a questa apparente semplificazione dell'avventura, è stato affidato un ruolo più corposo all'interazione "manuale" con oggetti e scenari. Pertanto, capiterà di doversi cimentare più spesso del previsto con oggetti da spostare, accatastare e posizionare in modo da superare barriere mortali o da raggiungere una preziosa uscita. In queste occasioni,

Nel corso del gioco, sarete accompagnati dalla presenza di ana voce inquietante che contribuirà a raggelarvi il sangue nelle vene.

AVVENTURA O GIOCO DI PIATTAFORME?

Come se non bastassero le casse da impilare per superare con un salto raggi laser mortali e compagnia bella, in *Penumbra: Black Plague* vi troverete in situazioni più simili a quelle previste da un gioco di piattaforme che da un'avventura grafica. In questo caso, per esempio, vi toccherà saltare da una piattaforma semovente all'altra, per guadagnare l'uscita. Attenzione, però, se non avrete sufficienti batterie per la vostra torcia, rischierete di brancolare nel buio e di fare una pessima fine.

PASSWORD E COMPUTER

Per sbloccare l'accesso ad alcune aree, sarà necessario interagire in vario modo con certi computer che regolano l'apertura delle porte. Il dettaglio degno di nota è che, per effettuare tali operazioni, dovrete "navigare" all'interno dei PC con il mouse e digitando le password sulla tastiera, proprio come se foste sul posto. Un accorgimento gradito, che aggiunge ulteriore realismo all'avventura





Ecco ana specie di boss di fine livello, da sconfiggere sfruttando l'ambiente circostante, piuttosto che le armi (del tutto assenti).

INVENTARIO E SCELTA RAPIDA

Anche determinate scelte riguardanti la struttura dell'inventario ricordano generi di gioco diversi dalla classica avventura grafica. È possibile usufruire di tasti di scelta rapida per accedere velocemente ad alcuni "slot" precedentemente assegnati agli oggetti maggiormente in uso. Per salvare la partita, è necessario raggiungere dei manufatti dislocati in punti strategici, ma, in caso di morte prematura del protagonista, sarà consentito riprendere la partita da uno dei checkpoint.

si avverte nitidamente il rimando ai titoli di piattaforme: bisogna allenare l'occhio per collocare gli oggetti nel posto migliore e serve anche una buona dose di senso dell'equilibrio per scalare pile di casse e persino sfruttarne l'ondeggiamento in cima.

Dulcis in fundo, le possibilità di interazione con gli indizi vengono mimate dai movimenti del mouse: cliccando con il pulsante sinistro si afferra l'oggetto e muovendo il mouse nella direzione e nel modo più opportuno si sortiranno gli effetti desiderati. Dovete rompere un vetro? Acchiappate un sasso e, con un rapido ma deciso scatto del mouse, scagliatelo con forza contro la finestra. È il momento di forzare un cancelletto? Prendete una sbarra di metallo, infilatela fra le grate e fate leva. E così via, fino alla fine dell'incubo. Cimentarsi in un'avventura che contenga in sé elementi presi in prestito da altri generi completamente diversi è un'esperienza da provare. Il motore fisico svolge il proprio compito alla perfezione ed è presente in ogni istante con puntualità e precisione, in modo ben lungi dal mediocre utilizzo della fisica di altre avventure grafiche come *Sherlock Holmes e il Risveglio della Divinità*.

Purtroppo, però, fra tanti elogi è impossibile non citare anche gli evidenti difetti di *Black Plague*, primo fra tutti la grafica fin troppo sotto la media e, a seguire, la trama accattivante, ma allo stesso tempo un po' ripetitiva, specie per chi ha giocato il precedente *Overture*. Le ambientazioni sono spoglie e poco dettagliate, ma il peggio arriva quando fanno la loro comparsa i nemici, apparentemente usciti da un FPS vecchio di qualche lustro.

Le animazioni sono pessime e il design pare pressoché assente: un difetto che, se nel primo *Penumbra* era stato etichettato come trascurabile "strascico" del suo passato di demo, adesso è quasi imperdonabile.

O meglio, sarebbe stato tale se il gioco fosse venduto a prezzo pieno. Fortunatamente, *Penumbra: Black Plague* arriverà sugli scaffali dei negozi a una cifra un po' più contenuta e si tratta, di certo, di un gioco da provare se vi piacciono le avventure grafiche con una marcia in più.

Elisa Leanza 

IN ALTERNATIVA...

Penumbra: Overture, Mag 07, 7
Il primo episodio della serie *Penumbra* presenta le stesse caratteristiche del suo successore, ma con una componente "azione" più spiccata.

Sherlock Holmes: Il Risveglio della Divinità, Mar 07, 7½
Un'altra avventura grafica, questa volta ispirata a Sherlock Holmes, che strizza l'occhio all'uso della fisica, ma in maniera molto più limitata.

Info ■ Casa **Paradox Interactive** ■ Sviluppatore **Frictional Games** ■ Distributore **Blue Label** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.paradoxplaza.com**

Specifiche tecniche
- Sist Minimo **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 64 MB, 800 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2GHz, 1 GB RAM, Scheda 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Buona fisica
- Enigmi ben studiati
- Ottima interazione con lo scenario

- Grafica mediocre
- Trama non molto originale
- Breve durata

Se non siete dei patiti delle solite avventure punta e clicca, ma cercate qualcosa che richieda cervello, abilità con il mouse e nervi saldi, *Penumbra* potrebbe fare al caso vostro. A patto di chiudere un occhio sulla grafica, però: inequivocabilmente sotto la media.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	FISICA
5	5	7	7	7	8

7½

LINGUA E COSTI

Al momento in cui scriviamo, *Speedball 2 Tournament* è acquistabile solo su Steam (www.steampowered.com) al prezzo di 39,95 dollari (circa 28 euro). Il gioco è interamente in inglese, ma la lingua di Albione non è realmente necessaria per comprenderne le meccaniche. Se volete saggiarne le qualità, provate la versione demo di *Speedball 2* contenuta nel DVD di GMC.

■ Spesso, è difficile distinguere i propri compagni di squadra dagli avversari.



■ La visuale migliore, tra quelle introdotte in questa versione, rimane dall'alto.

GENERE: GIOCO SPORTIVO

SPEEDBALL 2 TOURNAMENT

L'ice cream, questa volta, è meglio prenderlo dal gelataio di fiducia.

I FRATELLI BITMAP

Alcune delle più significative produzioni del periodo d'oro degli home computer a 16-bit sono firmate da Bitmap Brothers. Questa leggendaria software ci ha regalato dei veri e propri must quali *Xenon* (1988), *Speedball* (1988), *Xenon II: Megablast* (1989), *Cadaver* (1989), *Speedball 2: Brutal Deluxe* (1990), *Gods* (1991), *The Chaos Engine* (1993) e *Z* (1996).



QUANTI PUNTI?

Lo scopo, in *Speedball 2 Tournament*, è segnare gol e marcare più punti della squadra avversaria. Per vincere una partita, i giocatori potranno raccogliere o attivare particolari bonus. Per esempio, ci sono rampe che aumentano il valore di ogni marcatura, e altre amenità simili.

IN ALTERNATIVA...

Chaos League: Sudden Death, Dic 05, 6 ½
Chiaramente ispirato al mitico "Blood Bowl" di Games Workshop, il titolo di Cyanide Studios può essere un'alternativa credibile al remake di *Speedball 2*.

NHL 08, Dic 07, 7
Non sarà un capolavoro assoluto, ma per frenesia e visuale è la simulazione sportiva che più si avvicina alla serie *Speedball*.

DOPO aver deliziato i giocatori con il sorprendente sparatutto *Xenon* nel 1988, i Bitmap Brothers (al secolo Mike Montgomery, Eric Matthews e Steve Kelly) lasciarono a bocca aperta gli appassionati dei videogiochi sportivi con l'innovativo *Speedball*, titolo ambientato in un futuro lontano e ispirato al film "Rollerball".

Due squadre di sei giocatori si malmenavano in arene dal look metallico/cyperpunk, con lo scopo di segnare grappoli di gol e fare più punti dell'avversario, il tutto senza un arbitro e ricorrendo a qualsiasi tipo di scorrettezza. Insomma, questa sorta di calcio/rugby/pallamano ottenne un successo strabiliante e nel 1990 la casa londinese pubblicò l'atteso seguito *Speedball 2: Brutal Deluxe* per Commodore Amiga.

Il numero dei giocatori fu portato a nove per team, il comparto grafico fu spinto al limite degli home computer a 16-bit e il sonoro divenne leggenda con l'indimenticabile coro "Ice Cream! Ice Cream!" (Gelato! Gelato!). A distanza di 17 anni, e dopo una conversione da dimenticare per PlayStation (*Speedball 2100*, del 2000), Frogster Interactive ha deciso di lanciare un remake di questo "classico" e lo ha intitolato *Speedball 2 Tournament*. Non aspettatevi particolari innovazioni: il team di sviluppo Kylotonn è rimasto fedele al concept originario apportando qua e là delle piccole modifiche. Per esempio, il sistema di controllo, punto di forza delle due produzioni firmate Bitmap Brothers, è stato riproposto in una duplice versione: una "vecchio stile" (un solo pulsante per gestire il tutto) e una più attuale che sfrutta i joypad dell'ultima generazione (l'ultima patch risolve i problemi di riconoscimento con alcune periferiche). Sono state introdotte quattro modalità di gioco. È possibile allenarsi, disputare una partita d'esibizione, creare e aderire a una lega, e intraprendere una carriera tentando di raggiungere la vetta di una classifica. L'Intelligenza Artificiale degli avversari e dei compagni, però, si dimostra limitata e piuttosto noiosa. Il team di sviluppo sembra aver puntato sul multiplayer online (ci sono classifiche e tornei), ma anche qui sono stati riscontrati diversi problemi, soprattutto relativi al lag.

"Le animazioni fanno rimpiangere i primi due episodi"

Da un punto di vista grafico, il risultato ottenuto da *Speedball 2 Tournament* è altalenante: i modelli poligonali non sono male, ma le animazioni sono poche e fanno rimpiangere gli omini di metallo infarciti di pixel dei primi due episodi. A peggiorare il tutto contribuiscono i colori delle arene e delle stesse squadre (spesso, non è facile capire chi siano i propri compagni). Il motore grafico, poi, ha mostrato rallentamenti ingiustificati anche su PC potenti. Come ultimo chiodo sulla bara, neanche il comparto sonoro è riuscito a rivitalizzare *Speedball 2 Tournament*. Insomma, il gelato questa volta è meglio andarselo a comprare.

Raffaello Rusconi



Info ■ Casa **Frogster Interactive** ■ Sviluppatore **Kylotonn** ■ Distributore **Steam** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 28 (39,95 dollari)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.steampowered.com**

- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, 2 GB HD, conn. a Internet**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM**
- Multiplayer **LAN, Internet**

■ Il remake di un classico senza tempo
■ Nuove modalità di gioco
■ Grande enfasi sul multiplayer

■ Rallentamenti grafici
■ Giocabilità piatta e noiosa
■ Intelligenza Artificiale limitata

Ci sono giochi che invecchiano bene, altri che invecchiano e basta: *Speedball 2 Tournament* appartiene a quest'ultima categoria. Purtroppo, il team Kylotonn non è riuscito a ricreare la frenesia e la giocabilità dei due episodi firmati da Bitmap Brothers.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	FATTORE REMAKE
5	5	5	6	5	5

5

ASSALTO ALLA RETE

Galactic Assault offre una modalità multigiocatore via LAN, su Internet oppure sullo stesso PC. Dodici le mappe, affrontabili unicamente come deathmatch (in sostanza, uno scontro diretto limitato a due partecipanti). Nonostante alcune delle situazioni proposte siano tatticamente interessanti, la carne al fuoco non è molta. Segnaliamo, come ulteriori pecche, l'assenza di un

■ Sarà fruttuoso utilizzare l'aviazione come "artiglieria aerea", al fine di ammorbidire le difese nemiche.

GENERE: WARGAME A TURNI

GALACTIC ASSAULT PRISONER OF POWER

■ La fanteria non trincerata rischierà di diventare una facile preda per i corazzati nemici.

Quattro eserciti, un pianeta alieno e un pizzico di fantascienza russa.

IN ITALIANO

La versione di *Galactic Assault* che trovate sugli scaffali è tradotta in italiano per quanto riguarda menu, testi a video e manuale (in formato elettronico). In inglese resta la voce narrante. Ci spiace far notare che la qualità della traduzione non è delle migliori.

IN ALTERNATIVA...

Combat Mission: Africa Korps, Feb 04, 7
Turni simultanei, per un wargame dettagliato a livello di battaglione. Adatto a chi preferisce la Storia alla fantascienza.

Fantasy Wars, Feb 08, 8
Legioni di troll sostituiscono le divisioni corazzate, ma l'attenzione ai dettagli tattici resta immutata

Di fianco a intricate e rigorose simulazioni belliche, l'ambito wargame offre titoli ben più immediati, seppur adeguatamente profondi. Alla seconda categoria appartengono serie storiche quali *Panzer General* e *Battle Isle*: nel tentativo di rinnovarne i fasti, Wargaming.net ha proposto, nel corso del 2003, l'interessante *Massive Assault*.

Galactic Assault: Prisoner of Power rappresenta l'ultima incarnazione di quella filosofia di gioco, fondata sull'attenta pianificazione tattica all'interno di una struttura a turni. Le meccaniche possono apparire semplici: carri armati, fanteria e bombardieri si muovono sulla mappa esagonata e attaccano il nemico in accordo alle proprie statistiche, subendo e infliggendo danni che si ripercuotono anche sul morale, fino alla distruzione completa o al crollo delle capacità combattive.

In realtà, l'introduzione di elementi quali la natura del terreno, il ciclo giorno-notte e l'altitudine trasforma ogni battaglia in un raffinato esercizio mentale, reso ancora più stimolante dalla necessità di gestire, nella maggioranza dei casi, una base di reclutamento e le relative risorse finanziarie. Quanto a unità disponibili, le quattro fazioni offrono una discreta selezione, ben bilanciata ma certo non inedita, né particolarmente differenziata. Nuove tipologie di truppe verranno rivelate man mano che si procederà lungo la campagna principale, suddivisa in quattro capitoli (il primo è, di fatto, un esteso tutorial) e articolata attraverso missioni ben congegnate, anche se troppo legate a un singolo approccio tattico.

Gli scontri si svolgono con notevole rapidità, e non risultano quasi mai proibitivi, complice una I.A. discreta, ma prevedibile.

"Gli scontri si svolgono con notevole rapidità"

Tali caratteristiche, unite all'interfaccia minimalista, contribuiranno sicuramente ad avvicinare a *Galactic Assault* i neofiti del genere.

Archiviato senza infamia né lode il comparto sonoro, resta da assegnare una nota di demerito alla grafica, nel complesso onesta, ma priva di reali attrattive. Pretendere lo stato dell'arte da un titolo del genere non sarebbe lecito, ma è comunque spiacevole che la bassa qualità dei modelli 3D, combinata con scelte cromatiche fin troppo cupe, renda difficoltosa l'identificazione di truppe non inquadrate da vicino.

Pollice verso anche per la trama, che riesce a essere confusa ed elementare al tempo stesso. Un'occasione sprecata, considerate le radici letterarie dell'ambientazione. In conclusione, la decina di scenari a sé stanti e il multiplayer modesto sigillano un'esperienza piuttosto longeva, non certo superficiale, ma semplificata quanto basta da risultare accessibile a tutti.

Claudio Chianese



SCRITTORI IN GIOCO



La trama di *Galactic Assault* vanta ispiratori d'eccezione: si tratta di Arkadi e Boris Strugatzki, coppia di scrittori russi che nel 1971 diede alle stampe il romanzo "Prisoners of Power", noto anche come "Inhabited Island" (questi i titoli delle edizioni inglesi). Nella finzione dell'opera, l'umanità del XXII secolo vive libera dagli spettri di guerra e tirannia, assistendo nel contempo lo sviluppo sociale delle specie aliene. Un tale proposito anima Maxim Kammerer, protagonista della vicenda. Naufrago sul pianeta Saraksh, Maxim si ritrova coinvolto in una serie di piani finalizzati all'abbattimento della spietata oligarchia dei Padri Ignoti, il cui dominio è assicurato da tecnologie di controllo mentale. *Galactic Assault* si limita, però, alla vaga riproposizione di eventi bellici, ignorando il valore di denuncia antitotalitaria del romanzo.

info ■ Casa **Akella/Paradox** ■ Sviluppatore **Wargaming.net** ■ Distributore **Blue Label** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.galacticassault.com

- Sistema Minimo **CPU 1,2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, DVD-ROM, 2 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN, stesso PC**

■ Accessibile anche ai non esperti
■ Impegna per un ragionevole numero di ore
■ Sfide tattiche di buon livello

■ Debole sul piano tecnico
■ Trama e traduzione da dimenticare
■ Scarsa libertà d'azione in alcune missioni

Galactic Assault **è ben lontano dalla perfezione. D'altro canto, si rivela gradevole e privo di veri difetti sul fronte della giocabilità. Consigliato a chi si avvicina per la prima volta al mondo dei wargame a turni.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
6	6	8	7	7	6

■ I corpi degli avversari uccisi si accasciano in modo poco realistico.

■ I nemici non brillano per astuzie e sono scarsi anche per quanto riguarda la mira.

EVVIVA I QUICKSAVE
Il sistema di salvataggio di *Red Ocean* è ben fatto. Esistono numerosi checkpoint, intelligentemente distanziati tra loro, ed è anche possibile affidarsi agli utili quicksave, premendo il tasto F9. In questo modo, non capiterà di dover riaffrontare tratti già completati delle missioni.

GENERE: FPS

RED OCEAN

Ripetitività, banalità e grafica mediocre: ecco come un FPS sprofonda nell'abisso.

NATO VECCHIO

La struttura di gioco di *Red Oceon* è molto semplice: la trama è appena accennata e banale, e non sono neppure presenti elementi esterni agli sparatutto in prima persona, come per esempio quelli da GdR che caratterizzano *Bioschock*. L'impressione di avere per le mani un gioco vecchio non deriva solo da questi aspetti. La grafica è mal fatta, le ambientazioni sono ripetitive e il dettaglio generale scarso. Sono presenti anche numerose imperfezioni tecniche e bug. Per esempio, i nemici uccisi (tutti uguali), si accasciano in pose assurde, prive di un reale senso di fisicità.

L'ambientazione è sottomarina, ma *Red Ocean* condivide con il capolavoro *Bioshock* solo quella.

Al posto di un'incredibile città sommersa popolata da personaggi poco raccomandabili, avrete a che fare con una base sovietica costruita in fondo al mare, in cui è racchiuso il segreto per ottenere un'immensa fonte energetica.

Vestirete i panni di Jack Hard, un ex militare con la passione per le immersioni, e verrete contattati dal misterioso Mr Hammerson per trovare un sottomarino affondato. È questo l'inizio di un'impresa banale e scontata, caratterizzata da una trama mal raccontata e priva di buone idee. Come al solito, si avrà a che fare con il classico gruppo terroristico deciso a mettere in ginocchio il mondo intero, grazie a una potente bomba. Naturalmente, il vostro compito sarà di impedire il massacro.

Per farlo, conterete solo sulle vostre forze, visto che non avrete modo di affidarvi all'aiuto di commilitoni da comandare a bacchetta. A rendere il tutto ancora più difficile, ci pensa il pessimo sistema di mira, che rende molto difficoltoso centrare i nemici.

> **"La realizzazione tecnica è mediocre"**

Il discorso non migliora nemmeno utilizzando lo zoom dell'arma. Non preoccupatevi, però: gli avversari, sebbene molto numerosi, sono dotati di un'intelligenza Artificiale talmente scarsa, che spesso non si preoccuperanno neppure di trovarsi una copertura, avanzando imperterriti nella vostra direzione sparando a più non posso, senza eseguire manovre d'accerchiamento. Come se non bastasse, avranno anche una pessima mira. E i problemi di *Red Ocean* non finiscono qui. La realizzazione tecnica è mediocre, caratterizzata da una grafica povera di dettagli, con ambientazioni molto ripetitive e ben poco ispirate. Va male anche per quanto riguarda il comparto audio, poiché la colonna sonora è anonima e gli effetti sono realizzati senza troppa convinzione. La longevità è scarsa (circa 8 ore per completare il gioco), ed è assente qualsiasi modalità multiplayer.

A completare questo quadro sconfortante, ci pensa il pessimo level design. Le mappe di gioco, oltre a non spiccare per varietà, sono incredibilmente lineari e l'unica sfida offerta è rappresentata dall'elevato numero di nemici da abbattere. Anche la fisica è pessima e i corpi degli avversari assumono pose assurde quando vengono colpiti. Le sparatorie, poi, sembrano svolgersi al rallentatore, almeno a giudicare dalla lentezza dei proiettili. In definitiva, l'unica caratteristica passabile è rappresentata dall'arsenale a disposizione.

Francesco Mozzanica 

IN ITALIANO
Red Ocean è tradotto in italiano. Solo i dialoghi rimangono in inglese, ma sono comunque sottotitolati nella nostra lingua.

IN ALTERNATIVA...

Call of Duty 4 Modern Warfare, Dic 07, 9
Un eccezionale sparatutto ambientato ai giorni nostri. La grafica è ottima e il numero di soldati in campo è elevato. Da giocare.

Bioshock, Ott 07, 9
Un vero capolavoro, a metà strada tra uno sparatutto e un gioco di ruolo. Bioshock è un titolo davvero eccezionale, assolutamente da provare.

Info ■ Casa **dtp Entertainement AG** ■ Sviluppatore **Collision Studios** ■ Distributore **Blue Label** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 29,98** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.collisionstudios.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DirectX 9.0c, 800 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB DirectX 9.0c**
- Multiplayer **No**

■ Immediato
■ Tanti nemici
■ Armi divertenti

■ Livelli molto lineari
■ Scarsa I.A.
■ Sa di vecchio

Red Ocean **sparisce, sommerso dalle masse degli sparatutto in prima persona. È un gioco nato già vecchio a causa di un comparto tecnico mediocre e di un level design molto ripetitivo e poco ispirato. Da dimenticare.**

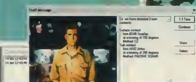
4½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
5	5	4	5	6	4

L'editor di formazione consente di posizionare le navi all'interno dei gruppi di battaglia, nonché le pattuglie aeree e antisottomarino intorno al nucleo principale.

MARI DI TUTTO IL MONDO

Uno dei punti di forza di *Harpoon Classic Commander Edition* è lo straordinario database: ogni unità (detta, in gergo navale, "piattaforma") è accompagnata da una scheda con un'immagine, una descrizione, e l'elenco delle armi e dei sensori imbarcati. Considerando che il gioco ne include quasi tremila, tra navi, sottomarini, aerei, elicotteri e mezzi terrestri, questo materiale può essere considerato l'equivalente di una piccola enciclopedia. Tutto è a disposizione del giocatore, che, attraverso l'editor incluso, è libero di creare scenari personalizzati e distribuirli in Rete (una buona notizia è che anche gli scenari realizzati per le versioni precedenti del gioco sono compatibili, e se ne trovano a centinaia sul sito come **www.harpgamer.com**). Quasi tutte le marine del mondo sono incluse, e le nazioni mancanti sono quelle dei teatri non ancora rappresentati (essenzialmente America Centro-Meridionale e Sud Atlantico). Usiamo l'espressione "non ancora" perché Matrix non esclude di aggiungerli in futuro, attraverso degli aggiornamenti gratuiti.



Un assistente computerizzato ci tiene aggiornati sugli eventi più importanti che accadono nel teatro di battaglia.

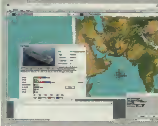
LINGUA E COSTI

Harpoon Classic Commander Edition è disponibile per l'acquisto dal sito di Matrix Games (www.matrixgames.com) solo in lingua inglese, e non esistono piani per una traduzione in italiano. Il costo per la versione in download digitale con manuale in formato .pdf (dettagliato e completo) è di 27,99 euro, mentre se volete la versione inscatolata con manuale in carta dovrete pagarla 34,99 euro più spese di spedizione.

GENERE: WARGAME

HARPOON CLASSIC COMMANDER EDITION

Un vero classico della guerra aeronavale moderna riproposto da Matrix.



BASATO sul gioco da tavolo creato da Larry Bond (co-autore, insieme a Tom Clancy, del romanzo "Uragano Rosso" del 1987), *Harpoon Classic Commander Edition* ricostruisce conflitti reali e ipotetici nel periodo che va dal culmine della Guerra Fredda (fine degli Anni '80) al prossimo futuro.

Gli scenari sono ben 269, distribuiti su cinque possibili teatri bellici: mare di Norvegia, Nord Atlantico, Mediterraneo, oceano Indiano (inclusa l'area del Golfo Persico) ed Estremo Oriente. L'azione si svolge in tempo reale, con una compressione della velocità di gioco che può andare da 1:1 (un secondo equivale a un secondo anche nella simulazione) a ben trenta minuti per secondo.

Tutti gli ordini alle nostre unità vengono inviati attraverso due finestre principali. La prima, detta "operazionale", mostra la posizione nel teatro delle basi, degli stormi aerei in volo e dei gruppi da battaglia in navigazione. La seconda, definita "tattica", evidenzia un'area di mare o di terra a scelta del giocatore; qui, le unità che formano i vari gruppi sono rappresentate in concreto, con la loro posizione all'interno della formazione, permettendo di seguire in dettaglio lanci di

> "Simula l'impiego di sensori avanzati e di armi nucleari"

missili e altre armi contro i nemici, attacchi aerei a basi terrestri e così via.

L'interfaccia è intuitiva e tutto può essere gestito con il mouse. La vera difficoltà, per i neofiti, consiste nell'apprendere i fondamenti della guerra moderna: *HCCE* simula il comportamento di una grande varietà di armi e sensori tecnologicamente avanzati, nonché complicazioni come la guerra elettronica sul mare, l'impatto delle condizioni atmosferiche e perfino l'impiego di armi nucleari tattiche. Detto questo, il sistema ricorre comunque ad alcune astrazioni, come la possibilità per i mezzi aerei di essere riforniti e preparati per una nuova missione in un tempo che varia sempre tra i 30 e i 60 minuti (laddove molti di essi richiederebbero parecchie ore tra una sortita e l'altra).

Il vero punto debole, però, è la pessima Intelligenza Artificiale. Non è raro vedere i nemici perdere unità stupidamente o non sfruttare occasioni clamorose per infliggere danni alle nostre forze. Il livello di sfida offerto dagli scenari rimane alto, grazie alla rapidità con cui si svolgono gli eventi nella guerra moderna e alla potenza delle armi impiegate (due fattori capaci di capovolgere una situazione in pochi secondi), ma è un peccato che l'unica modalità di gioco sia contro la I.A.

Harpoon Classic Commander Edition è, infatti, il classico titolo che sarebbe capace di dare il meglio in multiplayer. Complessivamente, però, rimane un gioco consigliato agli appassionati, purché disposti ad accettare qualche limite in cambio di una delle simulazioni navali più dettagliate e longeve sul mercato.

Vincenzo Beretta 

IN ALTERNATIVA...

S.C.S. Dangerous Waters, Mag 06, 8
Ben sette, tra fregate, aerei, sottomarini ed elicotteri, sono le "piattaforme" simulate: per chi vuole dare uno sguardo ravvicinato ai mezzi che operano nei mari del mondo.

Fleet Command, Ago 99, 8
Un wargame aeronavale accompagnato da una grafica in 3D che mostra le azioni dei vari mezzi, ma superato da *Harpoon* in realismo e numero di scenari. Oggi è disponibile su Steam.

Info ■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **AGSI** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 27,99 (download digitale), € 34,99 (confezione)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.matrixgames.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Processore 166 MHz, 64 MB RAM, 120 MB HD**
- Sistema Consigliato **Processore 1 GHz, 128 MB RAM**
- Multiplayer **No**

- Enorme database di mezzi aeronavali
- Centinaia di scenari
- Editor di unità e scenari

- Grafica spartana
- Manca il multiplayer
- I.A. mediocre

Un gioco graficamente essenziale, ma che ripropone con accuratezza la guerra aeronavale moderna a livello operazionale. Un immenso database di mezzi e un editor di scenari rimediano, in buona parte, alla pessima Intelligenza Artificiale.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	REALISMO	I.A.
4	4	8	9	8	5



L'editor di creazione dei "deck": tanto completo quanto scarsamente intuitivo.

I "dinosauri" mutanti spiccano per disegno, ispirazione e carisma.

GENERE: STRATEGIA A TURNI

ARMAGEDDON EMPIRES

Nel cupo e bellicoso ventiquattresimo secolo, gli imperi sono castelli di carte.

SOLO IN INGLESE

***Armageddon Empires* non gode di alcuna traduzione. Sebbene i testi non siano molti e non esista una vera trama, l'indispensabile lettura del manuale risulta preclusa a chi non conosca la lingua di Shakespeare. L'acquisto del titolo è inoltre possibile unicamente in Rete, in formato digitale oppure su supporto ottico.**

ACCADE sovente che l'innovazione passi attraverso l'incontro tra mondi diversi e l'esempio di *Guitar Hero* – serie che fa del virtuosismo musicale la propria bandiera – dimostra come una scelta del genere possa condurre al successo anche nei videogiochi.

Armageddon Empires, primo progetto di Cryptic Comet, percorre sentieri meno esotici, ma non certo abusati. Stiamo parlando, infatti, dell'incrocio tra uno strategico a turni e un gioco di carte collezionabili, sulla base di un impianto di regole degno del più complesso gioco da tavolo.

In contrasto con l'originalità della struttura, ecco la banale premessa narrativa: un pianeta Terra al colmo della sfortuna viene coinvolto nel conflitto fra due specie aliene e, di conseguenza, ridotto a una landa desertica, a metà strada tra "Mad Max" e *Fallout*. Ben presto, i superstiti, cui il cataclisma non sembra aver insegnato granché, riprendono con zelo le consuete attività guerresche. Complice l'assenza di una campagna, la trama non si sviluppa oltre questa elementare cornice. *Armageddon Empires*, infatti, si limita a offrire una sorta di modalità schermaglia su mappa casuale, personalizzabile quanto a numero di nemici, potenziale delle forze in campo, natura e dimensioni del territorio. Una soluzione che risulterebbe piuttosto limitante, se non fosse per la possibilità d'intervenire nella composizione del proprio mazzo di gioco (in gergo, "deck"), vero cardine di ogni partita.

Ecco che il titolo comincia a svelare la propria profondità: occorrerà destreggiarsi tra le numerose carte (che si tratti di eroi, avamposti o truppe), soppesandone attentamente caratteristiche e costo.

Una tale ricchezza di opzioni si traduce nella varietà degli approcci strategici, ulteriormente accresciuta grazie alle peculiarità delle quattro fazioni disponibili (tra fanatici militaristi, mutanti, mostri insettoidi e robot assassini, la scelta è ghiotta).

La partita – che ha sempre come obiettivo la cattura delle fortezze nemiche – si svolgerà, in seguito, nell'ambito di meccaniche praticamente inedite e ben

> "Gli strateghi più esigenti se ne innamoreranno"

congegnate. Ciascuna carta necessiterà di un quantitativo variabile di risorse – ve ne sono di quattro tipi – per passare dalla vostra mano al campo di battaglia, e una volta giocata diverrà un elemento costitutivo delle vostre forze. Sarà saggio utilizzare le truppe così ottenute per esplorare le terre desolate alla ricerca di nuove materie prime, oppure raggrupparle in armate sotto la guida di valenti generali.

Altrettanto fondamentale sarà tener conto dei punti azione, elargiti di turno in turno e necessari per intraprendere qualsiasi iniziativa. Quando si renderà necessario incrociare le armi, la situazione verrà risolta da spartane, ma funzionali regole di battaglia, a base di dadi, statistiche e poteri speciali.

Tali meccaniche non sono esenti dalla casualità tipica dei giochi da tavolo: parrebbe una scelta azzardata per uno strategico, ma, alla prova dei fatti, è proprio la grande quantità dei lanci di dado a bilanciare l'influsso complessivo della sorte.

Queste le colonne portanti di un edificio ricchissimo di fregi e decori. Ricerca e sviluppo, operazioni sotto copertura, logistica, armi nucleari e

LE CARTE IN TAVOLA

La "storia d'amore" fra i giochi di carte collezionabili e il PC, pur non essendo particolarmente ricca di eventi, inizia ben prima di *Armageddon Empires*. Già nel 1996, New World Computing offriva ai giocatori il suo *Chaos Overlords*, peculiare titolo ad ambientazione cyberpunk, centrato su un "mazzo" di criminali da assoldare. Un anno dopo, toccava al celebre "Magic: The Gathering" giovarsi di una conversione elettronica. Il progetto, affidato a un magistrale Sid Meier ormai in procinto di lasciare Microprose, non deluse le aspettative e rimane a tutt'oggi il miglior *Magic* a giocatore singolo, nonostante la pubblicazione, ben più recente, di *Battlegrounds*. Nel 2001, la mano passava – è il caso di dirlo – a Nival, che si propose di innestare un sistema di duelli a suon di carte sulla struttura classica di *Heroes of Might & Magic*: il risultato fu la piacevole serie *Etherlords*, forte di due incarnazioni. Concludiamo questa breve carrellata ricordando, per dovere di cronaca, le deludenti trasposizioni su computer del marchio "Yu-Gi-Oh".

NEL DVD

A chiunque sia rimasto incuriosito da *Armageddon Empires*, consigliamo di provare la versione dimostrativa del titolo, presente sul DVD demo allegato all'omonima versione di GMC. Nel corso di trenta turni, avrete modo di saggiare adeguatamente la complessità delle meccaniche di gioco.



L'esplorazione e la ricerca di risorse si riveleranno cruciali nel corso dei primi turni.



Parecchie informazioni non sono, purtroppo, visibili a un unico colpo d'occhio.



Gli onnipresenti dadi fanno sì che il fattore casualità giochi una parte notevole, seppur non preponderante.

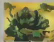
UN PIANETA, QUATTRO IMPERI



Empire of Man
La fazione umana, palesemente ispirata alle forze imperiali di "Warhammer 40K", schiera guerrieri fanatici, rocciose forze corazzate e un'aeronautica temibile.



Machine Empire
Impavidi soldati di metallo e astuti cervelli elettronici, con tutta l'intenzione di tramutare la Terra in una provincia del proprio impero galattico.



Xenopods
Simili in aspetto e ferocia agli Zerg di *StarCraft*, questi extraterresti si avvalgono di mostri colossali, prodotti tramite l'ingegneria genetica.



The Free Mutants
Vittime delle radiazioni e degli esperimenti alieni, i mutanti prosperano nelle terre desolate, e hanno imparato a domare i terribili animali che le popolano.

TERRE DESOLATE

Armageddon Empires svolge un ottimo lavoro nel trasmettere al giocatore l'atmosfera tipica di uno scenario post-apocalittico. Le risorse non saranno mai abbondanti, e anche il più misero dei reparti di fanteria dovrà essere impiegato saggiamente, pena il ritrovarsi a breve senza più carte da giocare. Ad aggiungere verosimiglianza all'ambientazione concorre anche la presenza di gruppi indipendenti, dai banditi motorizzati comuni nelle lande di "Ken il Guerriero", a pericolosi mostri mutanti.

PATCH A DOMICILIO

Abituati, nostro malgrado, ai fin troppo lunghi ritardi nella pubblicazione di vitali aggiornamenti, non possiamo che salutare con gioia l'attento supporto di cui beneficia *Armageddon Empires*, attualmente giunto alla versione 1.06a. Un simpatico aneddoto riportato in Rete racconta di come un acquirente, avendo segnalato un bug il 31 dicembre, abbia ricevuto via posta elettronica la soluzione al problema, e proprio durante la notte di Capodanno! Complimenti a Cryptic Comet.

batteriologiche: ad *Armageddon Empires* non sembra mancare nulla. Anzi, la sensazione è che alcune possibilità siano state implementate senza particolare cognizione di causa, con il duplice risultato di congestionare l'interfaccia e di costringere il giocatore alla memorizzazione di parecchie variabili.

Proprio parlando d'interfaccia, dobbiamo esprimere il nostro disappunto. Reperire informazioni basilari richiederà una scomoda navigazione fra menu e visuali diverse, e l'eccessiva microgestione usurerà, oltre al fedele mouse, la pazienza dei meno perseveranti.

Ancora più grave, alla luce di tanta difficoltà, è l'assenza di qualsivoglia tutorial. La *r*ipidissima curva d'apprendimento risulterà impossibile da scalare per chi non voglia investire il proprio tempo nello studio del manuale. La grande complessità è certo un pregio, in un titolo del genere, ma lascia l'amaro in bocca il pensiero che, in sede di sviluppo, non sia stato fatto nulla per rendere meno traumatiche le prime ore di gioco.

Rincariamo la dose segnalando l'assenza del multiplayer, lacuna inspiegabile visto lo stile di *Armageddon Empires*. Certo, l'intelligenza Artificiale (lontana dai fasti di *Galactic Civilization II*, ma comunque valida) contribuisce a mitigare lo scontento e innalza il valore del comparto single player. Ugualmente apprezzabili i disegni, non al livello di prodotti cartacei quali "Magic" e "Doomtrooper", ma evocativi e ben caratterizzati. In un'epoca votata, almeno su PC, al fotorealismo estremo, tanta cura merita certamente un plauso. Chiude la valutazione tecnica la sufficienza strappata da una colonna sonora idonea, per quanto poco varia, a fronte di effetti acustici pacchiani.

In conclusione, non sarebbe corretto liquidare l'opera di Cryptic Comet con un giudizio univoco. *Armageddon Empires* non ha le carte in regola per piacere a tutti, ma gli strateghi più esigenti se ne innamoreranno: laddove non brilla per grazia, sorprende con l'indiscussa solidità.

Claudio Chianese GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Etherlords II, Ott 06
Nell'ottobre del 2006, GMC ha proposto, in allegato, questo interessante strategico con elementi da GdR e duelli alla "Magic".

Civilization IV, Nov 2005, 9
La grande saga a turni di Sid Meier, giunta al quarto capitolo, nasce con un piccolo debito di ispirazione nei confronti del gioco da tavolo omonimo.

info ■ Casa **Cryptic Comet** ■ Sviluppatore **Cryptic Comet** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 21,76 (download), € 28,57 (download e spedizione CD)** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.crypticcomet.com

specifiche tecniche
- Sist Minimo **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 200 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Grande varietà strategica
- Fazioni ben caratterizzate
- Solido e originale

- Interfaccia poco ispirata
- Curva d'apprendimento scoscesa
- A volte, l'ultima parola spetterà al caso

Contorto, lento nel suo svolgersi e apparentemente impervio: ciononostante, *Armageddon Empires* resta una piccola perla, un trionfo di pensiero strategico. Dedicato ai generali da tastiera pluridecorati.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	PROFONDITÀ	I.A.
7	6	5	7	8	8

IN ITALIANO

Making History – The Calm and the Storm è distribuito nel nostro Paese da Blue Label completamente tradotto in italiano: confezione, programma e manuale (quest'ultimo è disponibile solo in formato .pdf). Attenzione: Making History è stato radicalmente rivisto e migliorato rispetto alla prima pubblicazione (che non ha mai goduto di un'edizione italiana). La confezione che trovate sugli scaffali, però, non riporta l'importante dicitura 2.0 nel titolo; non preoccupatevi: si tratta comunque della versione più aggiornata (che, al momento di andare in stampa, è la 2.0.3.516) e l'icona di lancio che viene creata sul desktop contiene correttamente il 2.0. Il gioco è disponibile anche su Steam, ma in lingua inglese, al costo di 20,50 euro.

Gli scontri militari veri e propri, in ogni turno, tendono a essere pochi, ma importantissimi.

Come i giovani re delle favole, dobbiamo imparare tutto sul "mercato mondiale" anche quando il nostro unico desiderio è fare guerra a qualcuno.

GENERE: STRATEGIA A TURNI/GESTIONALE

MAKING HISTORY THE CALM AND THE STORM

Tutti i problemi di una guerra, in un gioco di strategia a scopo educativo.

MENTRE molti giochi sono già usati come strumenti educativi, è raro imbattersi in un titolo espressamente progettato a tale scopo.

Making History – The Calm and the Storm è un gioco-educational sviluppato per illustrare sia i problemi economici e politici che condussero alla Seconda Guerra Mondiale, sia alcuni aspetti del conflitto stesso. Tale catastrofe poteva essere evitata da governanti più illuminati? O "forze storiche" al di fuori di ogni controllo avrebbero fatto comunque precipitare il mondo nel baratro? *TCatS* permette di esplorare queste ipotesi tramite la gestione, da parte del giocatore, di una delle potenze dell'epoca, attraverso scenari la cui data di partenza varia tra il 1936 e il 1944.

TCaTS non è una simulazione sullo stile di *Hearts of Iron 2*. Unità militari di vario tipo vengono prodotte e schierate dalle nazioni, ma in questo gioco la guerra è, letteralmente, "il proseguimento della politica attraverso altri mezzi". I movimenti e i combattimenti sono gestiti in modo relativamente semplice, mentre il giocatore è soprattutto impegnato a manovrare le "leve" diplomatiche, economiche e politiche della propria nazione – un compito né facile, né intuitivo.

La mappa (molto gradevole) raffigura il mondo diviso in "aree", che possono contenere risorse di vario tipo. Il gioco si svolge a "turni simultanei": le grandi potenze (gestibili da giocatori o dall'Intelligenza Artificiale) pianificano le proprie strategie e inviano ordini alle forze sul campo, quindi il computer calcola i risultati per il turno. Come detto, più che alla microgestione degli eserciti, bisogna dedicarsi alla ricerca tecnologica, allo sviluppo industriale (è qui che il possesso di materie prime diventa importante) e alla politica. La diplomazia è modellata con accuratezza e il gioco non forza l'andamento degli eventi verso risultati storici.

> "Diplomazia ed economia contano più delle strategie militari"

Con tutto il suo "realismo", *TCaTS* mostra ancora qualche problema. Una delle lamentele più comuni è che gli Stati Uniti possono ottenere la bomba atomica già nel 1942 e chiudere la partita – laddove il progresso tecnologico delle altre potenze è più verosimile. In generale, non è sempre chiaro *perché* sulla mappa si siano ottenuti certi risultati, con conseguente frustrazione. Fortunatamente, il sito ufficiale (**www.making-history.com/hq/**) è ricco di consigli – ma, malgrado le ingannevoli apparenze, anche gli strateghi esperti dovranno attendersi una curva d'apprendimento assai ripida. Chi avrà pazienza, però, potrà accedere a una ricostruzione degli eventi dell'ultimo conflitto mondiale originale – malgrado le genere sembrasse ormai avviato verso la saturazione.

Vincenzo Beretta

REALTÀ ALTERNATIVE

Making History – The Calm and the Storm offre un ottimo supporto per i Mod, e gli appassionati ne hanno già approfittato. Dal sito ufficiale **www.making-history.com/hq/** si possono scaricare scenari e modificazioni di ogni tipo (in inglese, anche se compatibili con l'edizione italiana). *The Limits of Peace*, per esempio, aggiunge al gioco i partigiani; *Arabian Empire* immagina che una ribellione riuscita abbia consentito ai popoli arabi di formare una grande potenza centrata sul Medio Oriente; *European Empires* sposta addirittura la data d'inizio al 1882, al culmine della potenza dell'impero britannico; *Fall Grun* si domanda cosa sarebbe accaduto nel 1938, nel caso di un'annessione non pacifica della Cecoslovacchia da parte della Germania; *World Aflame*, uno dei Mod più popolari, modifica molti aspetti del gioco (forza delle unità, nuovi eventi, un maggior numero di tipologie di mezzi aerei e navali, nuove tecnologie) in modo da creare un'esperienza più ricca e realistica.



IN ALTERNATIVA...

Hearts of Iron II, Feb 05, **8½**
Un classico di Paradox: la dettagliata ricostruzione della Seconda Guerra Mondiale a livello operazionale/strategico: due mini-espansioni aggiungono diverse opzioni.

Victoria, Feb 04, **8**
Sempre da Paradox: copre il periodo dall'inizio dell'800 alla prima guerra mondiale, ma politica ed economia hanno, anche qui, più importanza delle "semplici" operazioni militari.

Info ■ Casa **BigBen Interactive** ■ Sviluppatore **Muzzy Lane** ■ Distributore **Blue Label** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.making-history.com/hq/**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 512MB RAM, Scheda grafica 32 MB, 1,2 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, connessione a Internet DSL**
- Multiplayer **Internet**

- Ogni partita si svolge in modo diverso
- Ottimo supporto per i Mod
- Buona I.A.

- Lunga curva di apprendimento
- A tratti frustrante
- Alcuni elementi sono poco realistici

Un bel gioco storico-gestionale, paragonabile a *Victoria* nel suo focalizzarsi più sugli aspetti economici e politici della guerra. Difficile da imparare, e con qualche elemento poco realistico, ma il secondo problema è in parte ovviato dai Mod.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
6	4	6	8	7	8

7½

Navigando sul Web, leggendo riviste specializzate e praticando le nostre attività preferite, sbloccheremo nuove opportunità per il Sim.

Socializzare con altri entusiasti del nostro hobby è molto più semplice.

GENERE: SIMULATORE DI VITA

THE SIMS 2 – FREETIME

Chi ha del tempo libero oggigiorno? Ma i Sims, ovviamente!

TRA le cose che mancavano ai personaggi di *The Sims* c'erano gli hobby. È vero, potevano essere "simulati" attraverso l'uso di oggetti particolari (come le librerie per leggere o le console di videogiochi), ma oggi, con *FreeTime*, le attività del tempo libero sono diventate una cosa seria e una delle attività più divertenti mai create per i Sims.

FreeTime introduce ben dieci hobby che il nostro Sim può praticare: Gastronomia, Cinema & Letteratura, Musica & Ballo, Arti & Mestieri, Giochi & Videogiochi, Sport, Scienza, Natura, Cura del Corpo & Forma Fisica, e "Riparazioni Fai-da-Te". Per interessarsi a queste attività, è necessario compiere azioni particolari: per esempio, cucinare avvicina all'hobby della Gastronomia, mentre leggere un buon libro è il primo passo verso Cinema & Letteratura. Una nuova schermata segue gli interessi dei nostri Sims, misurandoli in una scala da 1 a 10, ma raggiungere un livello elevato non basta per trasformarli in un hobby. Man mano che si guadagnano punti-interesse verso una certa attività, per il Sim si apriranno opportunità nuove, come parlarne con altri appassionati, o fare ricerche in Rete su di essa. A un certo punto, riceveremo telefonate da altri entusiasti che ci chiederanno dapprima se siamo interessati ad abbonarci a riviste specializzate, quindi ci inviteranno a uno dei dieci "lotti segreti": aree della città dedicate a una delle nostre attività.

> "Dieci hobby disponibili, come Scienza o Forma Fisica"

Tali "lotti segreti" sono una delle migliori trovate del gioco: recandosi in questi luoghi, si può "staccare" dalla vita quotidiana praticando le nostre attività preferite e, dal momento che essi sono popolati da altri Sims che condividono i nostri interessi, anche le interazioni sociali sono più semplici – incluse alcune azioni fondamentali come "flirtare". Il risultato, a livello di giocabilità, è che è più facile mantenere il Sim soddisfatto: questo non solo simula perfettamente ciò che un buon hobby dovrebbe dare all'individuo, ma rimedia in buona parte al fatto che, con molte espansioni installate e le numerose cose da seguire che esse implicavano, mantenere i Sims di buon umore stava diventando faticoso. Inoltre, i Sims più bravi potranno partecipare a gare di cucina, ballo e videogame, e (se le cose vanno bene) migliorare ulteriormente la loro autostima.

Solo una cosa in *FreeTime* ci ha lasciati perplessi: ogni Sim "nasce" con un hobby verso il quale è più portato e tale scelta è al di fuori del controllo del giocatore. Per il nostro personaggio avevamo immaginato un tempo libero dedicato a Scienza e Natura, invece ci siamo trovati Giochi & Videogiochi. Pure qui! Per il resto, *FreeTime* è tra le espansioni più ricche e rilassanti per *The Sims 2* – incarnando anche nella realtà il proprio proposito nel gioco.

Vincenzo Beretta



LARGO AI GIOVANI

Come da tradizione, tra l'espansione *World Adventure* e *FreeTime* EA ha pubblicato uno dei suoi "stuff pack": mini-raccolte di oggetti, pettinature e abbigliamento centrati su un tema. *Teen Style*, come il titolo suggerisce, è dedicato ai Sims più giovani, e propone tre temi: "chic" (ispirato a telefilm come "Gossip Girl", che presentano la vita di ragazzi snob dell'alta società), "sportivo" (con skateboard e altri attrezzi sportivi da usare per l'arredamento della stanza dei giovani, e un'adeguata scelta di abbigliamenti "pratici") e "dark" (che privilegia come colori, nero, rosso e grigio, e materiali quali il velluto). Inoltre, è già stato annunciato il prossimo "pack", che sarà, curiosamente, dedicato all'oggettistica per "Bagni e Cucine".



IN ITALIANO

Come per il resto della serie, anche *FreeTime* è stato tradotto in italiano per quanto riguarda confezione, manuale e programma. A non essere stati doppiati sono i Sims, che, tra loro, si esprimono nel tradizionale "Simmish" – il buffo miscuglio di termini incomprensibili e curiose espressioni da anni tra i marchi di fabbrica della serie. *FreeTime* deve essere installato su una copia di *The Sims 2*, ed è compatibile con tutte le espansioni già uscite.

IN ALTERNATIVA...

The Sims 2 – Seosons, Mar 07, 7½
Una delle migliori espansioni per *The Sims 2*, aggiunge al nostro piccolo mondo virtuale le quattro stagioni, il tempo atmosferico e il giardinaggio.

The Sims 2 – Nightlife, Ott 05, 7½
Se l'idea di essere produttivi e indaffarati anche durante il tempo libero non vi piace, perché non fare un giro nel centro città? Locali notturni, arte e occasioni per "socializzare"

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **EA** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.thesims2.it**

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 1 GB HD, DVD-ROM, *The Sims 2***
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Molte nuove animazioni legate alle attività
- Gestire i bisogni dei Sims è più semplice
- Gare, lotti segreti e nuove possibilità di socializzare

- A non tutti gli hobby sono legati concorsi e gare
- Contenuti che si sovrappongono ad altre espansioni
- Non si può scegliere "l'hobby preferito"

Una delle migliori espansioni per *The Sims 2*, stracolma di novità e, soprattutto, di benvenuti aggiustamenti al sistema di gioco. Rende la vita dei Sims più realistica, gratificante, e facile da gestire. Consigliato!

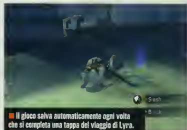
7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	VEROSIMIGLIANZA
7	7	8	8	7	7

GENERE: PIATTAFORME/PUZZLE

LA BUSSOLA D'ORO

La bussola magica non porta da nessuna parte.


Il gioco salva automaticamente ogni volta che si completa una tappa del viaggio di Lyra.



SHINY sembra specializzata nel tradurre pellicole cinematografiche in giochi mediocri. Dopo la serie *Matrix* è il turno di *La Bussola d'Oro*, il blockbuster steampunk che ha deliziato l'ultimo Natale.

La protagonista del gioco, Lyra, è una ragazzina che, per le doti atletiche di corsa, salto ed equilibrio mostrati in questo titolo, potrebbe essere ribattezzata "Lyra Croft". Il compito del giocatore è guidare con mouse e tastiera (o meglio con un pad) la piccola attraverso le sue avventure nei paesaggi del mondo parallelo in cui è ambientato il film. Ciò consiste nel correre nella direzione giusta e nel superare gli ostacoli con balzi e altre azioni, premendo il pulsante corretto del pad – un po' come in *Dragon's Lair*. Lyra ha dei compagni, come un orso corazzato da combattimento e uno "spirito" che la accompagna, detto "daimon", e che può darle poteri diversi in base alla forma animale che assume.


L'edizione italiana è tradotta nella nostra lingua: gioco, confezione e manuale.

LBD sembra essere pensato per un pubblico di bambini: non solo è molto facile, ma Lyra non muore mai e la penalità, in caso di fallimento, è ricominciare dall'ultimo checkpoint. Noioso e ripetitivo: se volete rivivere le emozioni del film, aspettate il DVD.

Vincenzo Beretta GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Shiny Entertainment** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 52,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.halifax.it

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2 GHZ, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, DVD-ROM**
- Sis. Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM**
- Multiplayer **No**

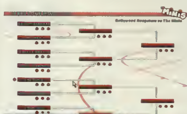
GRAFICA	7
SONORO	7
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	4
CONTROLLI	6
PUZZLE	5

4½

GENERE: GIOCO SPORTIVO

THE MINIS

Non occorre essere dei giganti per schiacciare a canestro.


The Minis è completamente tradotto in italiano, doppiaggio compreso.



NON ci sono dubbi che *The Minis* sia solo l'ennesima produzione su licenza, sviluppata per mandare in brodo di giuggiole i fan del nuovo film di Valerio Zanoli.

Si tratta, infatti, di un gioco sportivo abbastanza fresco e divertente, ispirato alle vicende narrate nell'omonima produzione cinematografica.

La struttura è semplice: una volta scelta la squadra del cuore, ci si potrà impegnare in una lunga serie di sfide che vanno dal classico campionato di basket alla gara di tiri liberi, senza dimenticare le partite personalizzate e le sfide a tiri da 3.

Il risultato è un gioco di basket impreziosito da alcune buone idee, che rendono un po' più intriganti le partite. Sparsi per il campo, infatti, si trovano utili potenziamenti, capaci, se sfruttati a dovere, di cambiare le sorti dell'incontro anche in situazioni disperate. A rendere il tutto più appetitoso ci pensa il comparto audio, caratterizzato da una colonna


Nelle sfide di tiri liberi, la cosa più importante è essere precisi.

sonora orecchiabile e da un buon doppiaggio, con le voci di personaggi famosi del calibro di Dan Peterson. Il sistema di controllo è facile da padroneggiare e anche la I.A. dei giocatori si rivela all'altezza. Purtroppo, la grafica è insufficiente ed è assente qualsivoglia modalità online.

Francesco Mozzanica GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **ReallyGood** ■ Sviluppatore **Idoru** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,98** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.the-minis.com

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1,2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 800 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 1,6 GHz, 256 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

GRAFICA	5
SONORO	7
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	7
I.A.	6
CONTROLLI	6

6

Giochiamo spendendo POCO



I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

■ Casa: LucasArts ■ Sviluppatore: LucasArts ■ Lingua: italiano ■ Prezzo: € 14,89 ■ Provato su: Nov 97, 8

STAR WARS JEDI KNIGHT: DARK FORCES II

IL secondo capitolo di questo divertente sparatutto in prima persona targato LucasArts vi metterà, ancora una volta, nei panni di Kyle Katarn, un avventuriero che si troverà coinvolto in un'incredibile avventura per vendicare la morte del padre.

■ All'inizio del gioco, Kyle Katarn non potrà contare su una spada laser per avere la meglio sui nemici.

Le prime missioni vantano una struttura di stampo classico, visto che, per avere la meglio sui numerosi nemici presenti, dovrete fare affidamento su blaster, mitra laser e detonatori termici. Mano a mano che procederete nelle vostre peripezie, però, imparerete a usare i poteri jedi e potrete anche brandire una elegante spada laser. Grazie a essa, vi cimenterete in duelli coreografici ed emozionanti. Completando le missioni, poi, il vostro personaggio, non solo aumenterà le proprie abilità (come per esempio il salto o lo scatto), ma dovrà anche compiere delle scelte morali che influenzeranno l'esito dell'avventura.

Oltre a questa solida campagna single player, è anche possibile sfidare altri guerrieri umani, grazie alla modalità multiplayer.

Collegandosi al sito ufficiale della LucasArts (**www.lucasarts.com/support/updates.html**) scaricherete l'ultima patch (la 1.01) che serve per correggere alcune imperfezioni presenti nella versione originale del gioco.





Con *Jedi Knight: Dark Forces II* potrete vivere un'avventura ricca di combattimenti con spade laser. Peccato solo per la grafica superata.

■ Casa: EA ■ Sviluppatore: Lionhead ■ Lingua: italiano ■ Prezzo: € 9,90 ■ Provato su: Ott 05, 9

BLACK & WHITE 2

PETER Molyneux è un geniale game designer, meritevole di aver creato capolavori del calibro di *Populous* e *Black & White*. Con il secondo capitolo del suo simulatore di divinità, però, accanto a un'interfaccia innovativa, diventano più importanti gli elementi da RTS.

■ Per prima cosa, occorrerà scegliere la propria creatura.

In *Black & White 2*, il giocatore non sarà solo un dio, ma anche un condottiero e un conquistatore. Proprio per questa ragione, non basterà sfruttare i poteri soprannaturali per ingraziarsi i popoli, bisognerà anche dedicarsi alla gestione delle truppe. La vostra influenza sul campo di battaglia sarà limitata, dunque ogni scontro richiederà un'attenta pianificazione tattica, al fine di sfruttare la potenza dell'esercito e della creatura. La gestione di quest'ultima è stata migliorata, visto che non solo la bestia esternerà i propri desideri, permettendo al padrone di incentivare o meno un certo atteggiamento, ma sarà anche possibile attribuire delle priorità alle sue attività.

Presso il sito **www.lionhead.com/bw2/index.html** è disponibile l'ultima patch (la 1.2), che serve a correggere la versione originale del gioco. Per chi non si accontenta, sono anche disponibili numerosi Mod, reperibili in uno dei tanti siti dedicati (per esempio **http://blackandwhite2.filefront.com/**, in inglese).





Una perfetta simulazione di divinità, con un tocco da RTS. L'interfaccia è geniale, la grafica curata ed è impossibile annoiarsi.

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

DDE

Athens 2004	€ 9,90
Beach Life	€ 9,90
Black & White	€ 9,90
Command & Conquer Generals	€ 9,90
Commandos 2: Men of Courage	€ 9,90
Commandos 3: Destination Berlin	€ 9,90
Conflict Desert Storm II	€ 9,90
Conflict Vietnam	€ 9,90
Constantine	€ 9,90
Cycling Manager 3	€ 9,90
Cycling Manager 4	€ 9,90
Cycling Manager 5	€ 9,90
Deus Ex	€ 9,90
Deus Ex 2	€ 9,90
Devastation	€ 9,90
Frontline Attack	€ 9,90
Gangsters 2	€ 9,90
Hitman 2: Silent Assassin	€ 9,90
Imperial Glory	€ 9,90
Legacy of Kain: Defiance	€ 9,90
Medal of Honor: Allied Assault	€ 9,90
Operation Flashpoint: CWC	€ 9,90
Perimeter	€ 9,90
Praetorians	€ 9,90
Project IGI 2 Covert Strike	€ 9,90
Richard Burns Rally	€ 9,90
Scudetto 4 Stagione 03/04	€ 9,90
Shellshock Vietnam '67	€ 9,90
Thief: Deadly Shadows	€ 9,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness	€ 9,90
Virtual Skipper 2	€ 9,90
Virtual Skipper 3	€ 9,90

LEGENDA VOTI

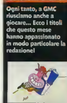
1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esauriscai

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

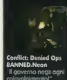
I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Ultima Online
GMC.Kevorkian
"Ci vediamo a Britannia!"



Conflict: Denied Ops
BANNED.Neon
"Il governo nega ogni coinvolgimento!"

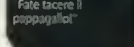


DEFCON
GMC.Homer
"Atomica mia, per piccina che tu sia..."



DOW: Dark Crusade
GMC.Pettinato
"Aspettando *Soulstorm*!"

Pirates of the Burning Sea
GMC.Pape
"Fate tacere il pappagallo!"



SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 Voto: 9
Trucchi: Feb 08
Demo: Nat 07
Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.



2) BIOSHOCK Ott
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nov 07 ■ Demo: Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi, armi e inquietanti misteri!

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 ■ Demo: DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1 e 2*, *Portal* e *Team Fortress 2*

4) CALL OF DUTY 4 Dic
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 08 ■ Demo: Dic 07
Infinity Ward continua ad affascinare con la sua magia. In questo capitolo lo scenario si sposta ai giorni nostri

5) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Gen 07/Nat 07 ■ Gioco completo: Dic 07
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile: un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2008
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 07 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 07
La migliore simulazione di calcio su PC, quest'anno, si è sottoposta a un restyling grafico. Certi nei restano, ma è grande calcio!



2) FIFA 08 Dic 0
Casa: EA Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nov 07
FIFA è versatile, ma non è troppo diverso dalla passata edizione e la grafica è solo sufficiente

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*

4) VIVA FOOTBALL
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 ■ Demo: Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 Voto: 8
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb
Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.



2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 0
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 ■ Gioco completo: Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) HIDDEN & DANGEROUS 2 N
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nessuno ■ Gioco Completo: Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

5) RAINBOW SIX VEGAS Gen 07 05
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Andare in azione con gli uomini della Rainbow è sempre un'emozione, specie in multiplayer

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 Voto:
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06
Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.



2) RFACTOR
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni

4) NASCAR RACING 2003 SEASON
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nessuno ■ Gioco completo: Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

5) COLIN MCRAE: DIRT 07
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) MEDIEVAL II: TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Dic 06 Voto: 9
Trucchi: Apr 07
Demo: DVD Dic 06/Nat 06
Spettacolare e coinvolgente, vi farà rivivere il Medioevo sia dalla prospettiva dello stratega internazionale, sia da quella del generale



2) COMPANY OF HEROES
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06 ■ Demo: DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 ■ Demo: DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime

5) AGE OF EMPIRES III Nov 05
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nat 06 ■ Demo: Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 07
Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod



2) EUROPA UNIVERSALIS III Mar 07
Casa: Paradox Distributore: Koch Media
Trucchi: Dic 07 ■ Demo: Mar 07
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governare una nazione dal 1453 al 1792

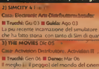
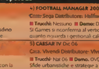
3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 ■ Gioco completo: BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 ■ Demo: DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 ■ Trucchi: Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous


1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
Trucchi: Giu 05/Lug 06
Demo:

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli.

2) SIMCITY 4
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ Trucchi: Giu 03 ■ Guida: Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) THE MOVIES Dic 05
Casa: Activision Distributore: Activision It
■ Trucchi: Gen 06 ■ Demo: Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro

4) FOOTBALL MANAGER 2008
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Dic 07
SI Games si riconferma al vertice della classifica per quanto riguarda i gestionali calcistici

5) CAESAR IV Dic 06
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ Trucchi: Nat 06 ■ Demo: DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 Voto: 8
Soluzioni: Feb/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

2) CULPA INNATA Gen 08
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05
Casa: Digital Jester Distributore: 62
■ Soluzione: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama

4) SYBERIA II Apr 04
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ Soluzione: Mag 04/Giu 04 ■ Gioco completo: Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ Soluzione: Gen 04 ■ Demo: Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente.

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods, Mafia

1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 Voto: 9
Trucchi: Feb 06
Demo: Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe.

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
■ Trucchi: Nat 03 ■ Demo: Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe

3) LOST PLANET Ago 07 VOTO
Casa: Capcom Distributore: Halifax/Steam
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Lug 07
Grande atmosfera, level design eccellente e azione adrenalinica a tutto spiano. Pecca solo quanto a I.A.

4) SPLINTER CELL DOUBLE AGENT Dic 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay.

5) STRANGLEHOLD Ott 07
Casa: Midway Distributore: Leader
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Il regista John Woo dice la sua nel campo dei videogiochi d'azione, e il divertimento si impenna

MMORPG

■ LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro

2) GUILD WARS Lug 05
Casa: NCSoft Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile

3) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa: Sony Online Distributore: Ubisoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare, peccato per la mancanza di una modalità PvP

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare

5) TABULA RASA Nat 07
Casa: Ncsoft Distributore: DDE
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Il ritorno del "papà" dei MMORPG, Richard Garriott, è all'insegna di una serie di idee interessanti e innovative

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) THE WITCHER
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Dic 07 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Feb 08

Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi il meglio dei GdR oltre a una trama e dei personaggi memorabili!

2) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION Apr 06
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
■ Guida (CD/DVD): Giu-Lug 06 ■ Demo: Nessuno
Libertà assoluta di vivere nel mondo di Tamriel ed esplorarlo senza limiti

3) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ Trucchi: Gen 07 ■ Demo: Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D"

4) GOTHIC 3 Nov 06
Casa: JoWooD Distributore: Koch Media
■ Trucchi: Nat 06 ■ Demo: DVD Gen 07
Un GdR adatto sia ai veterani, sia a chi muove i primi passi nel genere e con una personalità diversa da Oblivion

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
■ Sol. Feb/Mar 05 ■ Demo: Nessuno ■ Trucchi: Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A. in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione.

GIOCHI SPORTIVI

■ LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.

2) NHL 06 Ott 05
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni

3) NBA LIVE 06 Nov 05
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema.

4) TOP SPIN 2 Nat 06
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent
■ Trucchi: Lug 06 ■ Demo: Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2142 Nov 06 VOTO
Casa: EA Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Dic 06

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08
Casa: Midway Distributore: Leader
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nov

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97
Casa: Sega Distributore: CTO
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98
Casa: Interactive Distributore: Halifax
■ Trucchi: Feb 99 ■ Demo: Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Gioco Completo: GMC Lug 0

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ Trucchi: Lug 02 ■ Demo: Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 Italia
■ Trucchi: Set 05 ■ Demo: Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05
Casa: Atari Distributore: Atari
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **Spriggan**
I più sottovalutati
1. Disciples II
2. TRON 2.0
3. Divine Divinity
4. Etherlords
5. Warlords Battlecry III

■ **Orketto Lollatore**
FPS
1. Call of Duty 4: Modern Warfare
2. Bioshock
3. Call of Duty 2
4. Dark Messiah Might and Magic
5. The Orange Box

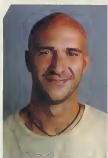
■ **frankies**
I più difficili di sempre
1. Mafia
2. Far Cry
3. Halo (Leggendario)
4. Driv3r
5. Max Payne

■ **razor899**
Le serie più belle
1. Max Payne
2. Grand Theft Auto
3. Splinter Cell
4. Prince of Persia
5. Colin McRae Rally

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA
0331/452970
ATARI
02/937671
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
DDE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
02/934669
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NEWAVE ITALIA
055/72504
POWER UP
02/89012939
VIVENDI
0332/870579
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

ACTIVISION'S CALL OF DUTY CUP

Evento promosso da ClanBase Italia e DCA, si tratta del primo torneo ufficiale italiano dedicato al recente (quarto) capitolo della sega di *Call of Duty: Modern Worfore*. La competizione ha avuto inizio lo scorso 23 dicembre con uno showmatch d'apertura tra due dei più competitivi team sulla piazza: Team Impact (uno dei clan protagonisti delle ultime finali EPS) e gli ambiziosi eXplosionC4. Interamente disputato in modalità "search & destroy" tra due formazioni regolamentari di 5 giocatori, il torneo si articolerà in fasi a gironi e (successivamente) a eliminazione diretta interamente online, con una progressiva selezione che porterà i team "sopravvissuti" a confrontarsi in una finalissima (offline) ambientata in un luogo che, per il momento, gli organizzatori hanno preferito mantenere riservato, ma che sarà comunicato ai vincitori poche settimane prima dei play-off.

FINALI EPS V

MELE, WURSTEL E VIDEOGIOCHI!

Ritornano a Bolzano le finali del Campionato Invernale Italiano di videogiochi.

MENTRE viene da più parti caldeggiata (soprattutto dai team) la possibilità di disputare le finali nazionali in una nuova sede, più comoda da raggiungere per atleti e team manager, si sono svolte lo scorso gennaio a Bolzano, per la quinta volta di fila, le finali delle ESL Pro Series, la "serie A" del Pro Gaming nazionale.

Con 78 cyberatleti provenienti da ogni parte d'Italia, le finali del quinto campionato professionistico italiano si sono svolte, come di consueto, in una adrenalinica serie di competizioni no-stop articolate nell'arco di tre giornate. Più di mille sono stati gli spettatori che hanno assistito all'evento (il cui ingresso era gratuito), cui si aggiungono gli oltre 2.500 che hanno potuto seguire in diretta online gli incontri delle finali sul canale Web di ProGaming TV. Nutrita la presenza di giocatori stranieri a infoltire le file dei team italiani, a testimonianza di come il torneo abbia raggiunto livelli piuttosto elevati non solo in ambito nazionale, ma anche in Europa (come ha più volte sottolineato Daniel Schmidhofer, amministratore delegato della società organizzatrice dei campionati EPS). Migliorato anche il montepremi, con una somma complessiva piuttosto interessante di 25.000 euro, cui si sono aggiunti premi "minori" quali processori Intel e schede audio ASUS destinati ai MVP (i migliori giocatori selezionati per ogni disciplina). Sei, come di consueto, le specialità di gara, due individuali e quattro di squadra: i due RTS firmati Blizzard (*StarCraft* e *Warcraft III*), *Pro Evolution Soccer 6* (in modalità "clanwar", 5 contro 5) e gli immancabili FPS *Call of Duty 2*, *CounterStrike 1.6* e *CS: Source* (tutti con regolari line-up da 5 giocatori).



Il line-up al gran completo della squadra di *CounterStrike: Source* degli Inferno eSports, trionfatori al termine di un appassionate duello con i coriacei nightForce.

Naturalmente, sarebbe impossibile riassumere in così poco spazio le emozioni di tutte le sfide che si sono avvicendate sul palco e nelle "gaming-room" del TIS Innovation Park di Bolzano (più di trenta le gare in programma) e ci limiteremo a elencare i rispettivi campioni per ogni specialità. Per quanto concerne i risultati, i Cubesports continuano a essere una presenza costante sul podio altoatesino e a confermarsi il team più prestigioso del panorama nazionale: anche in quest'edizione sono riusciti a portare a casa due titoli prestigiosi (*CounterStrike 1.6* e *Pro Evolution Soccer 6*). Di primo livello, inoltre, la prestazione degli outsider Inferno eSports, che, per la prima volta nella loro storia, sono riusciti a strappare

Videogiocatori nello spazio!



A dispetto della bandiera americana cucita sulla spalla, il ragazzo immortalato mentre fluttua spensierato nell'aria, completamente privo di peso, è l'italianissimo Valerio "Duccio" Affuso, fiore all'occhiello della nostra Nazionale e vincitore di una splendida medaglia d'argento agli ultimi WCG di Seattle. Duccio ha conquistato il premio messo in palio, da Intel, all'IFNG di Napoli: uno straordinario volo parabolico a "gravità zero" sopra l'oceano Pacifico (con partenza da Las Vegas). Con lui avrebbe dovuto esserci l'altra stella del progaming italiano, Alessandro "Stermy" Avallone, ma il campione genovese è stato costretto a rinunciare al premio perché impegnato in una tappa del suo tour statunitense di showmatch!

ben due titoli alle finali EPS (*StarCraft* e *CounterStrike Source*). Da segnalare anche l'ottima prestazione dei Team Impact che, oltre a vincere il titolo di *Call of Duty 2*, sono stati giudicati quale "miglior team" di questa stagione da una giuria d'esperti nominata da Pro Gaming Italia. Totalmente a sorpresa, ma comunque meritato, il titolo di campione di *Warcraft III* vinto dal ventiduenne aretino Simone "Ashun" Sassoli dei Quid. Originariamente escluso dalle fasi finali a causa del suo mediocre piazzamento (5° in classifica generale) è stato poi "ripescato" per subentrare al favoritissimo campione in carica dei Cubesport, Andrea "Geno" Cotter, il quale si è ritirato dalle finali apparentemente senza alcuna giustificazione (guadagnandosi anche una doverosa squalifica per le prossime EPS).

Oltre al mistero del ritiro di Geno dalle finali, con la conseguente perdita di un titolo che, a detta di molti, era assolutamente alla sua portata (e che è costata, oltretutto, ai Cubesports un premio importante da aggiungere al già prestigioso palmares), questa edizione delle EPS sarà anche ricordata per alcuni strascichi polemici, come la mancata presentazione dei due line-up dei Cubesports (di *PES 6* e *CS 1.6*) alla cerimonia di premiazione, gesto clamoroso di protesta per il mancato pagamento dei premi vinti dal team nelle precedenti EPS III e IV.

Ed eccoci, infine, all'elenco completo dei campioni di questa quinta edizione delle EPS. A tutti vanno, come di consueto, le congratulazioni della redazione di Giochi per il Mio Computer.

Call of Duty 2: *Team Impact (Napoli)*
CounterStrike: Source: *Inferno eSports (Covoglià - BI)*
CounterStrike 1.6: *Cubesports (Vicenzo)*
Pro Evolution Soccer 6: *Cubesports (Vicenzo)*
Warcraft III: *Simone "Ashun" Sossoli (Arezzo) - Quid*
StarCraft: BroodWar: *Carlo "Cloud" Giannocco (Como) – Inferno eSports*



Paolo Cupola

sito di riferimento:
www.esl.eu/it/pro-series



La finale di *PES 6* tra Cubesports e Quid. Sul palco le "star" straniere dei due clan: il tedesco Dennis "Wide" Winkler (dei Quid) e il portoghese Jorge "Hubaloo" Almeida (dei Cube).

Quattro chiacchiere con...

ALESSANDRO "STERMY" AVALLONE

Abbiamo intervistato il più importante progamer italiano: Alessandro "Stermy" Avallone, il ventenne genovese che attualmente milita nelle file del team statunitense "Free Players Organisation", lo stesso di "Fatality".

A parte le (rare) escursioni nel nostro Paese, come quella all'IFNG di Napoli, la stragrande maggioranza del tuo tempo professionale è spesa all'estero, soprattutto negli USA. Perché, secondo te, è così difficile la vita per i progamer in Italia? Cosa manca rispetto ad altri Paesi?
Stermy: [illegible] soprattutto negli USA, ma anche in Corea o, volendo restare in Europa, in Germania [illegible] trasmissioni [illegible]sive dedicate al progaming, talvolta anche in prima serata. Programmi un po' sulla falsariga dei tornei di poker che vengono trasmessi sulle reti Mediaset. C[illegible] sono riviste dedicate esclusivamente al progaming mentre la stampa [illegible] non specializzata, dedica molto più [illegible] alle competizioni professionistiche di [illegible]iochi. In Italia, gli unici ad aver scritto un [illegible] (oltre alla stampa specializzata come [illegible] GMC) sono stati quelli della Gazzetta dello [illegible] e sola una volta. Se ci fosse più attenzione [illegible] dei media, ci sarebbero più sponsor, quindi molte risorse economiche da investire [illegible]ming, con montepremi più interessanti, eccetera.

La mancata attenzione dei media italiani riflette, probabilmente, uno scarso interesse o una diffidenza generalizzata verso il mondo dei videogiochi. Ti sei mai scontrato con esempi di pregiudizio nei confronti dei videogame?
S: in Italia [illegible] continuazione. Anche oggi, chi non mi conosce e non conosce il fenomeno del progaming pensa che stia buttando via il mio tempo e che farei meglio a dedicarmi ad [illegible]ità più produttive finché sono ancora giovane. Questo fino a quando gli rivelo quello [illegible] guadagn[illegible] in un anno [illegible] Nell'immaginario collettivo, purtroppo, è ancora radicata [illegible]magine del giocatore sfigato, privo di vita sociale che si chiude nella sua cameretta [illegible] invece di uscire con gli amici. Niente di più falso, naturalmente, con la diffusione [illegible]lare di Internet [illegible] dei gio[illegible] online [illegible] videogiochi sono, sempre più, un eccellente [illegible]lone per socializzare.

C'è qualche consiglio che ti senti di dare a qualche lettore che fosse idealmente tentato di seguire le tue orme?
S: Sì: fregarsene totalmente dei pregiudizi, credere con fermezza in ciò che si fa, incuranti delle critiche [illegible] rifiutare qualunque cliché vi venga affibbiato. Impegnarsi a fondo nel gioc[illegible] che vi piace di più o in cui vi sentite più forti, giocandoci con continuità un numero mini[illegible] di ore (almeno due) ogni giorno, ma senza strafare (non bisogna mai superare le quattro [illegible], sei ore al massimo poco prima delle gare ufficiali). È un errore pensare che più si gi[illegible] si diventa bravi: oltre un tot di ore è solo tempo perso. Un'altra cosa spesso trascu[illegible] [illegible]mer italiani è l'importanza dell'attività fisica: è indispensabile allenarsi un po', anda[illegible] [illegible]tra, correre, fare del movimento insomma. Questo migliora la propria reattività (inte[illegible] [illegible]rio come tempi di r[illegible]ione) e [illegible]iduce il livello di stress, garantendo delle prestazioni [illegible] davanti al monitor.

C'è qualche "accorgimento tattico" che ti senti di raccontare ai gamer italiani che leggono GMC?
S: di consigli ce ne sarebbero tantissimi ed è impossibile raccontarli tutti in pochi minuti. [illegible]ito, perciò, a qualche suggerimento spicciolo. Una nota sull'equipaggiamento: un bu[illegible] PC è fondamentale, che abbia almeno i requisiti consigliati (quelli minimi non bastano) d[illegible] [illegible]duttore del gioco su cui si compete e ci si allena. Per quanto riguarda le periferiche, [illegible]e spesso butta un sacco di denaro in accessori inutili o addirittura controproducenti: [illegible] ster[illegible]o di ultima generazione, tastiere ultratecnologiche, mouse pad, guanti o altre [illegible]erie. L'unica cosa veramente importante, su cui invece molti fanno delle economie, [illegible] se[illegible] il mouse deve essere robusto, preciso, affidabile, di ottima qualità. È importante [illegible]urarlo bene: di default la configurazione standard prevede una frequenza di refresh [illegible] Hz che, per un uso normale può andare bene, ma per il gioco è insufficiente. [illegible]bile portare la frequenza d'aggiornamento del mouse anche fino a 2.000 Hz. [illegible]iste una frequenza migliore in senso assoluto (ogni gioco ha una propria frequenza [illegible]e: per *Quake 4*, per esempio, è meglio settarla su 1.000 Hz), ma 500 Hz [illegible]tano un buon compromesso per tutti gli FPS, specie se non si ha un PC di ultima [illegible]one (le frequenze più elevate sovraccaricano la CPU). Di contro, è meglio togliere [illegible]lone "software" di Windows XP, perché non essendo sincronizzata con i mou[illegible]. Inoltre, e anche questo è molto importante, indipendentemente dalla poten[illegible] [illegible]la scheda 3D, è meglio ridurre il più possibile il livello di dettaglio grafico [illegible] [illegible]nde a distrarre [illegible]

Browser game

RISIKO! DIGITAL 2

Dal tavolo di casa alle battaglie online il passo è breve.

- **Sviluppatore:** Editrice Giochi
- **Genere:** Strategia
- **Dimensioni:** Pochi MB sul browser
- **Internet:** http://r1s1k0.kalicanthus.it/

IL gioco da tavolo "Risiko!" riscuote grande successo da parecchi anni, grazie a regole e meccaniche particolarmente riuscite, in grado di catturare l'interesse di un vasto pubblico di strateghi (più o meno bravi).

Kalicanthus distribuisce in Italia la versione online di questo appassionante "passatempo", nell'edizione ufficiale di Editrice Giochi: *Risiko! Digital 2*, completamente integrata nel browser. Potrete accedere direttamente al gioco anche da GamesRadar, in modo semplice e veloce (come spiegato nel paragrafo in questa pagina).

Si tratta, dunque, di un browser game che porta "Risiko!" sul monitor del PC, offrendo la possibilità di giocare online contro avversari provenienti da tutta Italia: la prima schermata che vi si parerà davanti non è nient'altro che una "sala d'attesa", dotata di lista utenti e chat per comunicare. Da qui, sarà possibile selezionare una delle tre modalità di gioco: Digital, basata sul tempo; Challenge, ossia i tornei ufficiali; e Prestige, centrata su turni prestabiliti, con un numero di partecipanti che varia da 3 a 6. Ognuna di queste modalità ha una propria lobby, con un elenco delle partite, la lista utenti, una chat e le varie opzioni necessarie alla creazione di una partita. Tutto è organizzato a favore dei neofiti, che non si troveranno spiazzati da un'interfaccia eccessivamente complessa. Proprio grazie a questo fattore, cominciare a giocare è un'operazione semplicissima, e invitare gli utenti nella propria partita è questione di un attimo.

Le regole da imparare non sono troppe, e i giocatori appassionati del "Risiko!" da tavolo si troveranno subito a proprio agio, senza bisogno di alcun aiuto. Le battaglie hanno luogo sopra il familiare tabellone che riproduce una cartina divisa in 42 territori e relativi continenti. All'inizio, i partecipanti devono disporre le proprie armate, per poi darsi battaglia cercando di portare a termine l'obiettivo assegnato loro: questo è casuale e spazia dalla conquista di territori fino all'annientamento di un particolare avversario. Il sistema è a turni, ognuno dei quali caratterizzato da 3 fasi ben distinte: il rinforzo, dove piazzare le proprie unità; l'attacco, fase cruciale in cui si assalta un territorio confinante cercando di conquistarlo; e lo spostamento, altrettanto importante per la possibilità di muovere le armate. Ci sono molte altre peculiarità che riguardano il gioco, ed elencarle tutte sarebbe impossibile. All'indirizzo **http://r1s1k0.kalicanthus.it/** avrete modo di soddisfare tutti i vostri dubbi, grazie a guide e a un forum molto frequentato.

Successivamente alla registrazione, usufruirete di 15 giorni gratuiti, al termine dei quali sarà necessario pagare 3,95 euro mensili o 35 euro per l'abbonamento annuale. Se siete appassionati di "Risiko!" nella sua incarnazione originale, o semplicemente amate il genere, *Risiko! Digital 2* merita sicuramente una prova. Registrandovi da GamesRadar, inoltre, avrete 20 giorni di gioco gratuito, invece di 15.

GIOCHI COMPUTER

COME ACCEDERE

1 Puntate il vostro browser all'indirizzo **http://gamesradar.kalicanthus.it**, e cliccate sul pulsante **Registrati**. Compilate i semplici campi e confermate inviando i dati.

2 Dalla stessa pagina Internet del punto 1, cliccate ora su **Account**, digitando username e password scelti in precedenza: in questo modo effettuerete il login.

3 Potrete ora attivare *Risiko! Digital 2*, selezionando l'apposito pulsante a fianco del nome. Seguirà una pagina dove potrete scegliere nome, password e altro, relativi al singolo gioco; compilate i campi e inviate le informazioni.

4 D'ora in poi, sarà sufficiente accedere all'indirizzo **http://gamesradar.kalicanthus.it** e selezionare *Risiko! Digital 2*, immettendo nick e password per giocare subito.



All'inizio di una partita, i giocatori devono posizionare le proprie armate.

L'interfaccia è di facile lettura anche per i nuovi arrivati.



Un'ottima versione online del gioco da tavolo originale. Grazie alla comunità di appassionati, le sfide non mancano mai.

Freeware

TRILBY: THE ART OF THEFT

Quando si dice: un vero ladro gentiluomo...

- **Sviluppatore:** Ben "Yahtzee" Croshaw
- **Genere:** Piattaforme
- **Dimensioni:** 2,4 MB
- **Internet:** www.escapistmagazine.com/content/games/yahtzee/artoftheft

SI tratta dell'ennesimo lavoro di Ben Croshaw ad avere come protagonista l'eccentrico ladro inglese Trilby.

Invece di un'avventura dal sapore rétro, però, questa volta ci troviamo tra le mani un vero e proprio gioco d'infiltrazione, in cui Trilby si dedica completamente al proprio lavoro: fare il ladro. Dopo un primo livello di allenamento, in cui imparare i semplici comandi, potrete guidare questo moderno Arsenio Lupin in una serie di colpi. Ogni impresa del vostro eroe gli farà guadagnare denaro e, soprattutto, punti reputazione: questi possono essere utilizzati per acquisire (o meglio, acquistare) nuove abilità, che gli permetteranno di raggiungere alcune zone di edifici (anche quelli già "visitati") prima inaccessibili.

Il gioco è in fase di realizzazione con l'Adventure Game Studio e, pur non essendo una vera e propria avventura, è altrettanto stimolante anche grazie ai testi: non solo quelli che portano da una missione all'altra, ma anche quelli di commento a ogni ritrovamento di documenti o foto compromettenti. Inoltre, il sistema di gestione delle reazioni delle guardie e dei sistemi d'allarme è ben pensato e per nulla frustrante: quando viene scoperto, Trilby ha un momento di tregua in cui può nascondersi nuovamente, senza che accada nulla. Il ladro gentiluomo, però, ha un proprio codice, per cui se scattano troppi allarmi, o se si ritrova "costretto" a usare il taser su troppe guardie, decide di abbandonare il colpo e riprovare in un'altra occasione. GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

VERDETTO

★★★☆☆

Un bel plattaforme-stealth 2D. Pur non essendo frustrante, potrebbe allontanare chi vuole qualcosa di più semplice

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il file artoftheft.zip cliccando su **Download Now** nella pagina Web **www.escapistmagazine.com/content/games/yahtzee/artoftheft**
2. Estraete il contenuto del file compresso nella cartella che preferite
3. Usando il file **winsetup.exe** potete impostare le opzioni di esecuzione che più vi aggradano
4. Avviate il gioco cliccando due volte sul file **artoftheft.exe.**



Questa volta, il ladro Trilby è impegnato in un gioco stealth, non nella "solita" avventura punta e clicca.



La luce è molto importante, così come lo è nascondersi nelle tenebre.

Mod per Half-Life 2

CITY 7 TORONTO CONFLICT

Gordon sta per finire nei guai... un'altra volta!

- **Sviluppatore:** City 7 Team
- **Genere:** Sparatutto in prima persona
- **Dimensioni:** 423 MB
- **Internet:** www.torontoconflict.com

TUTTO comincia con la scena del teletrasporto andato male, in *Half-Life 2*, solo che questa volta vi ritroverete nella vecchia Toronto, ora rinominata City 7.

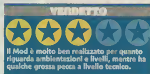
Niente armi, solo qualche personaggio inanimato. Che fare? Questo inizio, un po' confusionario, non rende merito all'ottimo livello di quanto segue. Una volta capito che dovete darvela a gambe, trovare l'unica pistola disponibile e cominciare a difendervi dai Combine, tutto comincia a "quadrare". Ben presto, vi ritroverete nella prima ambientazione di questo Mod: il treno. È un livello splendido, con ogni sezione caratterizzata dai vari vagoni, che avanza in un crescendo di difficoltà fino ad arrivare a una fantastica battaglia a fianco di un utile Vortigaunt.

INSTALLAZIONE

1. Assicuratevi di avere il gioco da moddare, ovvero *Half-Life 2*
2. Scaricate il file **City7_V1_Freeman_withSC.exe** dal collegamento "Downloads"
3. Fate doppio clic sul file che avete scaricato e questo si installerà automaticamente
4. Riavviate Steam affinché il gioco compaia nella lista.

Dopodiché, si arriva a una stazione ben renderizzata, con incredibili oggetti creati da zero e un'atmosfera estremamente reale. E si prosegue di questo passo, con *City 7 Toronto Conflict* che si comporta come un vero sparatutto in soggettiva, molto più di quando non abbia mai fatto lo stesso *Half-Life 2*.

È il tipo di Mod che ci si aspetta che venga notato da Valve, magari con qualche riserva. Eh, sì, perché ha dei difetti, e anche grossi, ma la squadra della scuola di design del George Brown College ha dimostrato del grande talento nella realizzazione di ambientazioni e livelli.



Il Mod è molto ben realizzato per quanto riguarda ambientazioni e livelli, mentre ha qualche grossa pecca a livello tecnico.


Dopo un inizio zoppicante, è finalmente possibile cominciare a sparare.

Giochi di luce

GIOCHI CHE FARANNO STRABUZZARE GLI OCCHI

Stupitevi con queste incredibili chicche grafiche.

LOST IN THE STATIC

A vedere *Lost in the Static* ritratto in una fotografia sembra uno stereogramma: una di quelle immagini in cui bisogna concentrarsi per trovare un disegno tridimensionale nascosto. Per fortuna, così non è quando si tratta del gioco in movimento. È realizzato, infatti, in maniera estremamente intelligente, la statica si muove a velocità diverse, quindi gli occhi riescono a individuare con discreta facilità le varie immagini di questo strano platform: il vostro personaggio, le piattaforme, i nemici, rendendolo così giocabile. Certo, non sempre è facile, ma l'idea è quantomeno interessante.

http://silverspaceship.com/static/

QUAKE II ABSIRD

Mentre *Lost in the Static* sembra uno stereogramma, *Quake II AbSIRD* è davvero realizzato usando questa tecnica. Quindi, al posto delle immagini "solide", vi ritroverete davanti dei "sirds", ovvero un insieme di puntini che, quando li guardate in un certo modo, si trasformano magicamente in immagini tridimensionali. Per usarlo serve *Quake II* (o la versione dimostrativa): fate una copia del file **ref_soft.dll**, sostituitelo con quello scaricabile dal sito, e poi passate *Quake II* in modalità software, in modo che utilizzi la dll appena sostituita per renderizzare il gioco. Tutto si trasformerà in un terrificante stereogramma 3D, che nessuno di noi è finora riuscito a giocare.

www.leweyg.com/download/SIRD/q2/index.html

EXCEPTION

È difficile classificare *Exception*: è in parte *Asteroids*, in parte uno sparatutto a scorrimento orizzontale, in parte programma fatto solo per farvi annodare le dita e far sudare il vostro processore (o, meglio, quello del vostro computer). In pratica, siete al comando di un cubo che avanza tra altri cubi, i quali possono, o meno, sparare ma che, in generale, fluttuano intorno al vostro. I comandi sono in giapponese, quindi sappiate che dovrete usare le frecce per muovervi, A e S per ruotare, Z per sparare e X per agganciare tutti i cubi minori e scatenare una salva di missili a mo' di smart-bomb. E ora vedete se riuscite a riempire lo schermo di cubi e a far scendere il frame-rate sotto 15.

http://i-saint.skr.jp/exception/

SPHERES OF CHAOS

Il gioco viene definito, dal programmatore, un "arcade psichedelico", ma credeteci, è pura modestia. *Spheres of Chaos* è la riedizione visionaria di *Asteroids*. In linea di massima, si tratta di uno sparatutto spaziale abbastanza lineare... Fino a quando non si comincia a far scoppiare gli oggetti sullo schermo: dopo una manciata di secondi, le esplosioni riempiranno lo schermo di colori e pixel in movimento. Inoltre, ogni esplosione ha una nota diversa e ben presto anche le vostre orecchie verranno portate al limite del sovraccarico sensoriale. Piacevole e, a quanto pare, non ha effetti permanenti.

www.spheresofchaos.com/index.php

Mod per Half-Life 2

PARANOIA

Ssst! Parlate piano! Potrebbero sentirvi.

- **Sviluppatore:** BuZZeR
- **Genere:** Sparatutto in prima persona
- **Dimensioni:** 185 MB
- **Internet:** http://paranoia.level-design.ru

QUESTO bel Mod di provenienza russa dimostra quanta vita ci sia ancora per il motore grafico del primo *Half-Life*.

Vi ritrovate nei panni di un generale dell'esercito, inviato con una squadra a occuparsi di un allarme terrorismo. L'impressione generale ricorda molto *F.E.A.R.*, non tanto perché finirete a fare a pugni in "slow motion", quanto per l'atmosfera e la progettazione dei livelli, che richiamano alla mente alcuni dei migliori frangenti del gioco Monolith. Dopo aver superato il lungo tutorial, che vi porta ad attraversare un'intera base dell'esercito, la missione vera e propria consiste in una lenta avanzata attraverso diversi luridi magazzini.

INSTALLAZIONE

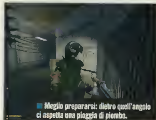
1. Scaricate il file paranoia_**v1.2_setup.exe** seguendo il collegamento Download nella pagina **http://paranoia.level-design.ru**
2. Cliccate due volte sul file per avviare l'installazione (assicuratevi di avere *Half-Life*), scegliendo all'inizio la lingua in cui eseguire l'installer.
3. Selezionate la cartella in cui installare il Mod e poi quella dei sottotitoli, infine il gruppo del menu Start.

L'Intelligenza Artificiale della squadra ha qualche incertezza, ma è programmata sufficientemente bene e potrete fidarvi a lasciare ai vostri uomini qualche nemico. Per la maggior parte del tempo, però, voi guiderete i soldati attraverso corridoi sempre più chiazzati di sangue: dovrete togliere il controllo della zona ai terroristi. Le armi sono sufficientemente potenti e, anche se l'ormai anzianotto motore grafico di *HL* non supporta la fisica di tipo rag-doll, far piazza pulita dei nemici è divertente. I modder hanno addirittura aggiunto un mirino, per sparare con maggior accuratezza. GIOCHI COMPUTER

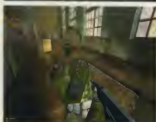
VERDETTO



Un Mod che mostra quanto sia ancora possibile divertirsi con un motore grafico/fisico che ha una certa età sulle spalle.



Meglio prepararsi: dietro quell'angolo ci aspetta una pioggia di piombo.



Freeware

RÜCKBLENDE

È il termine tedesco per "flashback".

- **Sviluppatore:** Nils Deneken
- **Genere:** Avventura punta e clicca
- **Dimensioni:** 600 MB
- **Internet:** http://timw.diinoweb.com/files/games/

SE i detrattori dei videogiochi affermano che non possono essere arte, è perché scordano di considerare materiale come questo *Rückblende*.

Si tratta di un gioco in Flash, in cui il protagonista torna alla vecchia casa e ciò fa riaffiorare dei ricordi che celano un mistero. Si tratta di un'avventura punta e clicca tra le più pure: vi muovete cliccando sulle frecce su schermo e potete interagire con gli oggetti evidenziati in bianco. Gli sfondi sono foto di modelli creati appositamente per il gioco, mentre compaiono delle scene disegnate a matita, che illustrano le memorie evocate dai luoghi esplorati.

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il file **R%FCckblende.zip** dall'indirizzo **http://timw.diinoweb.com/files/games/**
2. Estraete la cartella R%FCckblende dove preferite
3. All'interno della stessa, entrate nella cartella **Ruiëckblende** e cliccate due volte sul file **ruiëckblende.exe**.

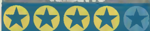


I ricordi si sovrappongono agli scenari come disegni realizzati in gesso: idea molto bella e d'atmosfera.

Il mistero centrale nasconde una grossa sorpresa, che non abbiamo intenzione di rivelare, ma che saprà ricompensare tutti coloro che avranno la pazienza di dedicarsi a questa piccola opera d'arte videoludica.



VERDETTO



Un'idea strana e innovativa, che sfrutta un genere molto adatto ai giochi basati sull'atmosfera. Un piccolo capolavoro.

Mod per Half Life 2

FAKEFACTORY CINEMATIC MOD V6

Half-Life 2 *sposa la computer grafica vista al cinema.*

- **Sviluppatore:** FakeFactory
- **Genere:** FPS
- **Dimensioni:** 4 GB
- **Internet:** www.strategyinformer.com/pc/mods/halflife2episodetwo/mod.html

QUELLA di migliorare la grafica di *Half-Life 2* è un'impresa ambiziosa, ma a quanto pare, l'autore di FakeFactory Cinematic Mod non solo ha pensato bene di aggiornare le texture presenti in tutta la saga di *Half-Life 2*, ma ha voluto strafare aggiungendo ottime basi musicali e migliorando notevolmente la resa grafica di tutti i protagonisti presenti nel gioco, portandoli a una qualità da "grafica cinematografica", appunto.

FakeFactory Cinematic Mod, frutto di tre anni di lavoro, richiede ufficialmente un sistema a 64 bit per funzionare; noi l'abbiamo provato con successo su un sistema a 32 bit, 2 Giga di RAM e una scheda 3D con 512 MB di RAM. Con una certa sorpresa, inoltre, non abbiamo riscontrato visibili cali di prestazioni. Assolutamente da provare.

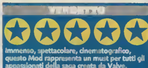
INSTALLAZIONE

1 Scaricate il pacchetto costituito da quattro parti e l'aggiornamento più recente dal sito **www.strategyinformer.com/pc/mods/halflife2episodetwo/mod.html**

2 Per l'installazione, scompattate l'archivio principale (è compresso con 7-Zip), successivamente lanciate il **SETUP**, accertandovi che Steam non sia attivo. Ripetete l'operazione con l'aggiornamento, ma questa volta sarà necessario che Steam sia attivo.

ATTIVARE FAKEFACTORY CINEMATIC MOD

Per attivare le nuove funzioni grafiche di *FakeFactory Cinematic Mod*, accedete alla nuova voce **Configurator** disponibile nella barra di avvio dei programmi e selezionate la lingua. Il programma Character Pimper permette di selezionare le nuove modalità grafica di Alyx, dei protagonisti principali e delle "comparse", il tutto suddiviso per ogni episodio di *Half-Life 2*. È necessario confermare ogni singola scelta, cliccando sull'immagine a destra. Solo per Alyx è possibile scegliere diversi look che potranno essere associati alle varie fasi di gioco. Per lanciare la versione "Cinematografica" di *Half-Life 2* o uno dei due *Episodi*, avviate Steam e selezionate il gioco dalle nuove specifiche voci presenti in avvio programmi.



Immenso, spettacolare, cinematografico, questo Mod rappresenta un must per tutti gli appassionati della saga creata da Valve.



La qualità grafica dei protagonisti è semplicemente impressionante.

Mod per Europa Universalis III

MAGNA MUNDI GOLD

Un'Europa all'apice della grandezza.

- **Sviluppatore:** Magna Mundi Team
- **Genere:** Gestionale storico
- **Dimensioni:** 3,20 MB
- **Internet:** http://forum.paradoxplaza.com/forum/showthread.php?t=338215&page=2

MOLTI appassionati della saga di *Europa Universalis*, pur riconoscendo il valore del terzo capitolo, si sono trovati a rimpiangere il complesso sistema di eventi storici che animava il predecessore.

A questa richiesta, e a molte altre, la versione 1.792 di *Magna Mundi Gold* offre una risposta di altissimo profilo qualitativo. Trovano così spazio, pur sempre nel rispetto della struttura storicamente "libera" di *EU III*, i grandi avvenimenti del periodo, dall'inglese guerra delle Due Rose, al Sengoku Jidai (l'epoca delle lotte tra clan in Giappone). Acquista spessore anche la simulazione delle controversie religiose tra Cattolicesimo e Riforma, e viene completamente rivisto il meccanismo delle "idee nazionali". La lista di aggiunte e modifiche prosegue, ma pensiamo che quanto scritto sia sufficiente per far venire l'acquolina in bocca agli estimatori dello strategico Paradox.



INSTALLAZIONE

1 [illegible] presente una copia di *Europa Universalis III* insieme all'espansione *Napoleon's Ambition*, aggiornata alla versione 2.1

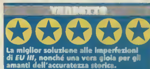
2 All'indirizzo indicato, scaricate il file **magnamundigold.exe** e, se lo desiderate, i manuali relativi al Mod (che, ricordiamo, è disponibile unicamente in lingua inglese)

3 [illegible] **\Europa Universalis III\mod**, e avviatelo con un doppio clic

4 Una volta terminata l'installazione, potrete giocare selezionando la voce Magna Mundi Gold dal menu di avvio di *Europa Universalis III*.



Rivivrete gli eventi epocali della Storia moderna.



La miglior soluzione alle imperfezioni di *EU III*, nonché una vera gioia per gli amanti dell'accuratezza storica.

Mod per Oblivion

QARL'S TEXTURE PACK III

Oblivion si rifà il trucco.

- **Sviluppatore:** Qarl
- **Genere:** GdR
- **Dimensioni:** 1,67 GB
- **Internet:** http://planetelderscrolls.gamespy.com/View.php?view=OblivionMods.Detail&id=2363

È possibile migliorare la già spettacolare grafica di *Oblivion*? È sicuramente quello che si sarà chiesto Qarl, autore di *Qarl's Texture Pack III*, incredibile quanto mastodontica raccolta di texture per l'ultima fatica di Bethesda.

Qarl's Texture Pack III offre texture di dimensioni quattro volte superiori rispetto alle originali, permettendo notevoli dettagli grafici e realistici effetti tridimensionali. Le nuove modifiche vengono applicate principalmente sulle costruzioni, paesaggi, rocce, dungeon, effetti di sangue, fiocchi di neve e farfalle. Il risultato finale è notevole, e il mondo di *Oblivion* è ancora più realistico e dettagliato: il tutto ha chiaramente un costo sulle prestazioni e a pagarlo è la scheda video, che dovrà essere più che adeguata.

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1 Scaricate il pacchetto e l'aggiornamento dal sito **http://planetelderscrolls.gamespy.com/View.php?view=OblivionMods.Detail&id=2363**

2 Per l'installazione, decomprimete e lanciate l'eseguibile dell'archivio principale selezionando come destinazione la cartella **DATA** di *Oblivion*; successivamente, ripetete la stessa operazione per il file d'aggiornamento. Confermate la sovrascrittura di eventuali file.

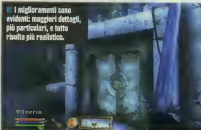
VALIDAZIONE TEXTURE

Dopo aver installato *Qarl's Texture Pack III*, si dovrà effettuare un'operazione di "validazione" delle texture per permettere a *Oblivion* di utilizzarle correttamente. Scaricate il pacchetto *Oblivion Mod Manager* dal sito **http://timeslip.chorrol.com/obmm_download.html** e installatelo. Eseguito il programma, da **Utilities** selezionate la voce **Archive Invalidation.** Dalla nuova maschera, selezionate la voce **BSA Alteration** e spuntate le seguenti voci: **Textures, Ignore normal maps** e **Generate archiveinvalidation entries on hash collision,** infine selezionate **Update now.** Ora *Oblivion* è pronto ad accogliere *Qarl's Texture Pack III*.

VERDETTO



A dimostrazione che tutto può essere migliorato, *Qarl's Texture Pack III* è un lavoro superbo. In tutti i sensi.



I miglioramenti sono evidenti: maggiori dettagli, più particolari, e tutto risulta più realistico.

Browser game

PENTAKOR: I SIGNORI DEI PENTAKORI

Stregoni, magia e armate racchiusi nel vostro browser.

- **Sviluppatore:** Mobos
- **Genere:** Strategia/GdR/Gestionale
- **Dimensioni:** Pochi MB sul browser
- **Internet:** www.pentakor.it

I browser game sono giochi in grado di raggiungere un livello di profondità notevole, con il vantaggio di non richiedere alcuna installazione.

È questo il caso di *Pentakor*, sviluppato dai russi Mobos, distribuito in Italia da Kalicanthus (**www.kalicanthus.it**) e ora accessibile anche tramite GamesRadar (come spiegato nel box qui di fianco). Il gioco è gratuito senza limitazioni, con oggetti acquistabili nell'apposito negozio virtuale (raggiungibile dal sito ufficiale **www.pentakor.it**).

Impersonerete uno stregone in possesso di un grande castello, suddiviso in varie stanze accessibili dall'Androne, dove avrà sede anche il vostro prezioso forziere. Grazie alla costruzione di cristalli e libri, comincerete ad accumulare diversi tipi di energia necessari per lo svolgimento di tutte le azioni più importanti, come l'evocazione di unità – per esempio. *Pentakor* presenta, inoltre, una complessa struttura sociale, che spazia dal livello più basso, ossia un "vicinato" composto da 5 castelli e denominato Piazza del Nom, fino alla Politeia, un più vasto insieme organizzato.

Il combattimento, con tanto di armate e incantesimi, rappresenta infine un altro elemento chiave del gioco. *Pentakor* è un browser game complesso e intrigante, consigliato a chi cerca un'esperienza tanto profonda nei contenuti, quanto modica nelle richieste hardware.

GIOCHI COMPUTER

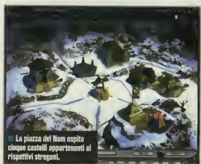
INSTALLAZIONE

1 Dirigetevi all'indirizzo **http://gamesradar.kalicanthus.it**, e cliccate sul pulsante "Registrati". Compilate i semplici campi, e confermate il tutto.

2 Sempre allo stesso indirizzo, cliccate ora su "Account" e inserite username e password; da qui potrete attivare *Pentakor*, premendo sul relativo bottone.

Comparirà una pagina dove scegliere nome, password, eccetera; compilate i campi e inviate le informazioni.

3 D'ora in poi vi basterà puntare il browser su **http://gamesradar.kalicanthus.it** e selezionare Pentakor, immettendo nick e password per giocare subito.



La piazza del Nom ospita cinque castelli appartenenti ai rispettivi stregoni.

VERDETTO



Un browser game che offre componenti sociali e strategiche unite da una buona dose di GdR. Leggete le guide sul sito ufficiale.

Gioco completo

STAR WARS SPRING

Per Darth Vader è di nuovo primavera.

- **Sviluppatore:** Star Wars Spring Team
- **Genere:** RTS multiplayer
- **Gioco richiesto:** Nessuno
- **Percentuale di completamento:** 55%
- **Internet:** http://sws.unknown-files.net

A volte, in questa sezione parliamo di progetti che secondo noi, per svariati motivi, non vedranno mai la luce. Alcune idee sono troppo belle per essere vere. Ma con *Star Wars Spring*, un RTS gratuito basato su "Guerre Stellari", andiamo abbastanza sul sicuro.

La squadra che ci sta lavorando ha già dimostrato di poter completare *un* progetto e quando questi tizi dicono di essere oltre la metà del remake, di sicuro sanno di cosa stanno parlando.
Lo "Spring engine" è una struttura gratuita per realizzare strategici in tempo reale, e il prodotto più conosciuto con esso partorito è *Spring: TA*, la rivisitazione di *Total Annihilation*. Ma *Star Wars Spring* è il tentativo di realizzare un RTS multigiocatore a partire da zero. Ambiziosi?

Be', che ci crediate o meno, l'hanno già fatto una volta - due anni fa. Ma *SWS 1.0*, come lo chiamano gli addetti ai lavori, era solo un prototipo: il team, negli ultimi due anni, ha lavorato a una nuova uscita, basata su una moderna versione dello stesso Spring engine. Per il prossimo *SWS*, ogni unità è stata rimodellata e, per la maggior parte, riprogettata o diversamente bilanciata. "La nostra intenzione è, principalmente, quella di creare un gioco, e solo in secondo luogo pensiamo al fatto che è ambientato nell'universo di Guerre Stellari", spiega Adam Markowitz, uno dei responsabili. "Credo che sia proprio questo l'errore che LucasArts compie con gran parte dei propri giochi su Guerre Stellari: per prima cosa, è necessario avere una solida giocabilità, prima di cominciare a sfruttare un universo tanto affermato".

La "solida giocabilità" presente in *SWS* si può facilmente ricondurre a *Total Annihilation*. Le unità non vengono acquistate per una quantità fissa di risorse, ma piuttosto continuano a consumarne durante il processo produttivo. Creare una legione di AT-ST, per esempio, è un'azione in grado di prosciugare le risorse più rapidamente di quanto non siate capaci di produrne, cosa che porterà inevitabilmente al blocco dell'economia del vostro impero. "Al posto delle miniere di metallo ci sono dei 'proiettori olografici', che indicano il controllo che esercitate su una zona strategicamente importante", spiega Adam. "Una volta catturati, questi proiettori produrranno punti comando, ovvero una rappresentazione astratta dell'abilità di requisire truppe in base al successo sui campi di battaglia. Collegando direttamente risorse e unità, poi, sganciamo queste ultime dalle unità di costruzione che si trovano in molti altri RTS, e concentriamo l'attenzione sull'azione militare". Oltre a tutto questo, otteniamo una promessa piuttosto importante: "Crediamo che si possano ricreare, in *Star Wars Spring*, battaglie tanto grandi quanto quelle di *Supreme Commander*".



Uno dei duelli più classici e avvincenti della storia dei videogiochi: X-Wing contro TIE Defender (nei film c'erano solo TIE Fighter, Bomber e Interceptor).



"Mentre *Star Wars: L'Impero in Guerra* poteva soddisfare gli appassionati di Guerre Stellari, non era davvero in grado di offrire la profondità di gioco necessaria per catturare l'interesse dei giocatori", conclude Adam. "E questa considerazione va fatta prima ancora di tener conto della superiorità tecnica dello Spring engine, in confronto all'EAW engine dei Petroglyph.
A proposito, vi avevo detto che in *SWS* sarà possibile entrare in qualsiasi unità da combattimento sotto il vostro comando e controllarla come se vi trovaste in un FPS?"





Mod per Rome: Total War

EUROPA BARBARORUM

Veni, Vidi, Mod, Vici!

- **Sviluppatore:** Europa Barbarorum Team
- **Genere:** Strategico
- **Gioco richiesto:** *Rome: Total War*
- **Percentuale di completamento:** 95%
- **Internet:** www.europabarbarorum.com

VI piacerebbe giocare a *Rome 2: Total War*? Date pure un'occhiata qui. *Europa Barbarorum* sembra, infatti, un *Total War* completamente nuovo.

I tizi impegnati in questo enorme Mod, cominciato come un progetto per mostrare a Creative Assembly come realizzare dei barbari decenti, hanno poi deciso di riscrivere la storia. Basta dare un'occhiata alla lista dei cambiamenti per capire quanto seriamente ci si siano applicati. Note di patch come "No more Mummy Returns Egyptians" (niente più egiziani dal film 'La Mummia – Il Ritorno')" danno un'idea del disprezzo provato dai creatori di *Europa Barbarorum* per le libertà che si sono concessi quelli di *Rome: Total War*. Mentre la sostituzione di tutte le unità originali con altre, create appositamente dai modder, rivela l'incredibile maestosità del progetto in sé.

Certo, rimane lo scheletro di *Rome: Total War*, ma il senso di diversità, sia nell'aspetto, sia nella giocabilità, è immediato e fulminante. Gli occasionali elementi di interfaccia danno una sensazione di leggera approssimazione, ma per il resto, a partire dai menu fino ad arrivare alla nuova musica e alle schermate di caricamento, questo va probabilmente al di là di qualsiasi altro Mod cui abbiate mai giocato. Nazioni, unità, edifici, generali e politici famosi sono stati ricreati, nel nome e nelle funzioni, per rispecchiare accuratamente il mondo nel 272 a.C.

Anche la nebbia di guerra (o "fog of war" come si dice in gergo) è stata rivisitata: non oscura più indiscriminatamente l'intero mondo, ma solo quelle parti che la Storia indica che non dovreste ancora conoscere. La mappa si è ampliata e la geografia e i confini dei regni già esistenti sono stati accuratamente riposizionati.
Il lato negativo è che il prodotto diventa un po' meno accessibile. Nazioni e unità non sono più chiaramente e ovviamente distinguibili e sarà necessario consultare spesso i consigli e il materiale informativo, per familiarizzare con il mondo rivisto e corretto di *Europa Barbarorum*. Il che non è poi così male: dopotutto, questa è una sfida per chi è ormai un maestro di *Rome: Total War*.

Alcune nazioni cominciano in situazioni da cui arrivare alla vittoria è considerato "praticamente impossibile": un'accurata valutazione delle possibilità di un popolo barbaro di sconfiggere le ricche, ordinate e disciplinate legioni del Mediterraneo. Come prima, giocare con Roma (Romina, in questo caso) è la strada più facile, ma anche questa situazione è più pericolosa di quanto non fosse prima.

Europa Barbarorum non è solo *Rome: Total War* lievemente rivisitato: il gioco è stato alterato e approfondito. Una fazione tribale di nomadi, per esempio, ora avrà una struttura politica completamente diversa, oltre a edifici e unità, rispetto a Roma.
Il risultato è un prodotto molto più complesso e soddisfacente. GIOCHI COMPUTER



Lance contro cavalli: una semplice verità su cui fare affidamento, anche in questo mondo così accurato.



EB adotta un sistema di meraviglie, tipo *Civilization*, che garantiscono bonus unici (e, di quando in quando, gigantesche statue) ad alcune nazioni importanti.

GENERE: GDR D'AZIONE

Rigiocato per voi

HELLGATE: LONDON

Demoni, armi, abilità e statistiche... online. Come Diablo *insegna.*

COSTI E VANTAGGI

[illegible] di *Hellgate:* [illegible], bisogna pagare. Ci sono, infatti, troppe funzioni importanti non contemplate dal gioco gratuito, che riducono notevolmente la qualità dell'esperienza complessiva (il titolo è comunque perfettamente giocabile, è bene chiarire questo punto). È possibile pagare una quota mensile, trimestrale e semestrale rispettivamente al prezzo di 9,99; 27,97 e 51,94 euro. Sottoscrivendo questo tipo di offerta, avrete accesso a: modalità Hardcore (in cui la morte del personaggio è permanente), creazione di gilde, più spazio nel deposito, eventi e missioni a tema, difficoltà aggiuntive, nuovi contenuti distribuiti dagli sviluppatori e molto altro ancora



Interagire con gli altri giocatori è semplice, grazie anche a un funzionale menu.



Combattere contro orde di demoni è la prassi, in *Hellgate*.

HELLGATE A GRANDI LINEE

[illegible] impronta[illegible] seguen[illegible] interes[illegible] accentua[illegible] largo tra orde di demoni [illegible] infestano una Londra del futuro. Le stazioni sono l'unico luogo sicuro, fonte di approvvigionamento e residenza dei numerosi PNG (Personaggi Non Giocanti) che assegnano missioni, vendono mercanzie, o semplicemente sono in preda alla follia. Il titolo si basa sulla formula creata dal mai dimenticato *Diablo*: una valanga di equipaggiamento, mostri, abilità e statistiche da assegnare.

- **Casa:** EA
- **Sviluppatore:** Flagship Studios
- **Distributore:** Leader
- **Provato su:** Nat 07, 7
- **Multiplayer:** Internet
- **Requisiti:** CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 7 GB HD, DVD-ROM, Banda larga
- **Internet:** www.eu.hellgatelondon.com

"È possibile esplorare ambienti diversi da sotterranei o vicoli"

L'interesse creatosi attorno a *Hellgate: London* era considerevole e dovuto, in buona parte, al messaggio che gli sviluppatori stessi trasmettevano, ovvero che il titolo sarebbe stato una sorta di seguito spirituale di *Diablo 2*, in grado di catturarne l'essenza cambiando completamente ambientazione.

I ragazzi di Flagship Studios (di cui una parte ha contribuito proprio alla realizzazione della serie Blizzard) non hanno però centrato perfettamente l'obiettivo.

Le meccaniche sono effettivamente "Diablesche"; anzi, ogni singolo aspetto di *Hellgate* grida le sue origini. Il successo di *Diablo*, però, era dovuto a un insieme di fattori diversi, primo fra tutti una componente online di qualità. Questo particolare non è stato sottovalutato dal team di Bill Roper, ma la confusione generata dai (forse eccessivi) benefici per gli utenti paganti ha contribuito a diffondere una certa "arrabbiatura", covata da molti utenti. Per giocare in multiplayer, però, è sufficiente possedere una copia di *Hellgate* e un profilo impostato durante l'installazione. Successivamente alla creazione del proprio personaggio (differente da quello cresciuto nella campagna single player), è possibile cominciare a sterminare orde di demoni, collegandosi al server Europeo: il tutto in pieno stile MMO, senza però trovarsi di fronte un vero "gioco online di massa".

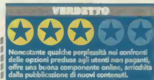
Le lamentele citate qualche riga più sopra sono parzialmente condivisibili, in quanto l'assenza di funzioni come la creazione di una gilda, riservate ai membri paganti, minano la qualità dell'esperienza complessiva. La promessa di regolari contenuti aggiuntivi, però, giustifica l'esborso di denaro, che rimane in ogni caso opzionale. Proprio qui entra in gioco il primo grande aggiornamento di *Hellgate* (dedicato, appunto, ai sottoscrittori), *Stonehenge*, che introduce una vasta area situata all'esterno di Londra. Finalmente, è possibile esplorare ambienti diversi dai soliti sotterranei o vicoli: attorno al complesso megalitico ci sono zone da affrontare insieme a un gruppo, la tana di un potente demone e cave accessibili rispettando determinate condizioni. Si aggiungono alla lista una nuova arena dove duellare contro gli altri giocatori e numerose modifiche accessibili anche agli utenti non paganti. La quantità di esperienza e gli oggetti ottenuti in gruppo, per esempio, aumentano ora in base al numero di partecipanti; è finalmente consentito modificare le dimensioni della chat; e l'interfaccia adibita alla ricerca di un party è stata migliorata, insieme a tanti altri dettagli.

Hellgate: London non vanta il debutto più felice della storia videoludica, ma sembra che gli sviluppatori abbiano imboccato la strada giusta per risvegliare l'interesse nei confronti della modalità online. GIOCHI COMPUTER

IL GRUPPO

La [illegible] l'avv[illegible] *Hellgate: London* [illegible] componente multip[illegible] nella possibilità di gio[illegible] gruppo. La ricerca di quest'ultimo è semplificata grazie a una funzionale finestra, che permette di entrare rapidamente in un party formato da altre persone. Sterminare le ondate di demoni in compagnia è divertente e, al contempo, fruttuoso, dato che ogni giocatore vede cadere solo gli oggetti a lui riservati e in quantità considerevole.

VERDETTO



Nonostante qualche perplessità nei confronti delle opzioni precluse agli utenti non paganti, offre una buona componente online, arricchita dalla pubblicazione di nuovi contenuti.

Gioco da tavolo

SID MEIER'S CIVILIZATION: THE BOARDGAME

Gabriele Trovato viaggia per noi tra le ere e le meraviglie della conversione in gioco da tavolo dello strategico a turni di Sid Meier.



L'immenso tavolo di gioco misura 117x91 cm!



Su Internet, è disponibile un kit per creare mappe casuali.

Casa: Eagle Games
Internet: www.eaglegames.net
Prezzo: € 50

LA prima licenza di gioco per PC a essere sfruttata è stata una delle più intriganti: *Sid Meier's Civilization*, che, in quanto strategico a turni, sembra particolarmente appropriato alla riproduzione su tavolo.

Per raggiungere questo obiettivo, Eagle Games ha schierato delle forze in campo impressionanti per qualità e quantità, a cominciare dalle miniature. L'artista Paul Nimeyer ha dato il meglio di sé e ha creato una collezione di milizie rappresentative di tutte le epoche, più una mappa terrestre esageratamente grande e numerose illustrazioni stampate sulle carte e nel manuale.

Le miniature sono tutte del solito colore, ma questo non crea particolari problemi, poiché le unità "portabandiera" distinguono la squadra di appartenenza. Per quanto riguarda il funzionamento, *Sid Meier's Civilizotion: The Boardgome* prevede fino a 6 giocatori e due modalità di gioco (standard e advanced). Le regole sono in inglese, ma quelle italiane sono scaricabili dal sito **http://rhye.civfanatics.net/files/CivBG_IT.pdf**.

I turni sono divisi in quattro fasi: movimento, commercio, produzione e acquisti. Nella prima vengono spostate le unità, sia per esplorare, sia per fondare città o conquistarle; nel commercio si invitano i giocatori a proporre scambi di qualsiasi tipo per avere vantaggi economici; nella produzione si fa il conto delle città e di una serie di fattori per calcolare il guadagno in oro; questi soldi vengono infine spesi in unità o tecnologie. Purtroppo, questi meccanismi non funzionano bene: vediamo perché.

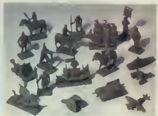
Il manuale recita più o meno così: "I progressi tecnologici saranno ridotti se l'oro verrà incanalato sugli armamenti". In pratica, ammette che nelle regole qualcosa non va: le tecnologie sono oltre 50 e costano tanto (sarebbero dovute essere svincolate dall'oro). In sostanza, nelle partite sarà raro riuscire a usare le belle miniature dei carri armati e degli aerei: la partita sarà risolta molto prima, oppure abbandonata a metà. Quest'ultima soluzione la considererete dopo esservi accorti che le ore di gioco, al contrario di quanto dice il manuale, possono arrivare anche a 10. In pratica, con le regole avanzate ci vogliono due giorni pieni.

Le regole standard e le tardive "fast rules" scaricabili dal Web non migliorano più di tanto la situazione. Tuttavia, ciò che uccide veramente il gioco non è tanto la durata, quanto piuttosto i tempi morti. Vi troverete molto spesso a fare lunghi conti, "tollerabili" solo usufruendo di un PC con un foglio Excel configurato con le formule necessarie. Anche la fase di commercio ha i suoi lati oscuri: virtualmente inesistente tra pochi giocatori, diventa caotica in 6, perdendo traccia delle città cui appartiene ogni carta della risorsa e del verso in cui la carta stessa è ruotata, determinante nelle regole avanzate. A peggiorare il quadro generale, ci sono anche un fattore sorte troppo marcato (i territori nelle vicinanze dei giocatori possono avvantaggiare o penalizzare fortemente) e un eccessivo legame col terzo capitolo del videogioco (per esempio, manca un'unità di artiglieria medievale, lasciando un vuoto tra la catapulta e il cannone).

In definitiva, *Sid Meier's Civilization: The Boardgame* lascia solo intravedere quello che sarebbe potuto essere. Come di recente ammesso dal designer Glenn Drover, è un vero peccato avere sprecato la licenza in questo modo. GIOCHI COMPUTER



Sid Meier's Civilization: The Boardgame" è l'equivalente di certi videogiochi potenziali capolavori, ma afflitti da così tanti bug, da risultare ingiocabili.



Crea delle stanze per

PORTAL

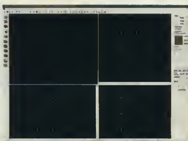
Pensate a tutto quello che potrete imparare!





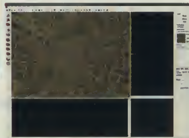
UN MARTELLO PER TUTTI I GUSTI

1 Cliccate su **Tools** nel menu Steam e due volte su **Source SDK**. L'unica funzione interessante è **Hammer**, ovvero l'editor di livelli. Selezionate *Portal* dalla lista a tendina in fondo alla finestra di *Source SDK*, e fate doppio clic su **Hammer**. Andate su **File > New** e compariranno quattro visuali: in alto a sinistra c'è la prospettiva tridimensionale, mentre le altre sono le visuali dall'alto e dai lati, anche se probabilmente al momento sembrano tutte uguali.



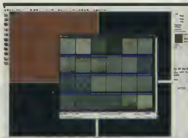
VISUALE DOPPIA

2 *Portal* è suddiviso in stanze: per crearne una cliccate sullo strumento **Block**, a sinistra (l'icona con il cubo bianco). In qualsiasi delle visuali 2D, disegnate un cubo, aggiustando fino a quando non sembrerà un quadrato. Ora premete **Invio** e avrete creato un cubo "pieno". Cliccate sulla freccia rossa in alto a sinistra e cliccate sul cubo per selezionarlo. Tenete premuto **Maiusc** e trascinate il cubo. Vedrete che il box rimarrà dov'è, ma al di fuori di quello ne verrà "risucchiato" un altro.



È ORA DI SCAVARE

3 Trascinate i vertici del box in maniera che risulti leggermente più grande di quello precedente in ognuna delle tre visuali 2D. Selezionate il cubo più interno cliccandone il centro; nel caso selezionaste l'altro, passate a quello giusto premendo **PagSu**. Cliccate col tasto destro e scegliete **Carve**. La visuale 3D dovrebbe riempirsi con una texture di mattoni (è una stanza). Premete **Canc**, però, perché il cubo pieno con cui abbiamo scavato la stanza è ancora là, a bloccare tutto.



CAMBIARE ASPETTO

4 L'icona col cubo verde e blu serve per le texture: cliccateci sopra, quindi cliccate su una qualsiasi delle superfici nella visuale 3D (in **Hammer** potete cliccare tenendo premuto **Ctrl** per fare selezioni multiple). Cliccate su **Browse** e digitate "portal" nel box in basso, nel browser. Fate un doppio clic su una qualsiasi delle texture "da muro" e poi cliccate su **Apply**. Funziona? Bene. Per un vero look da *Portal* meglio scegliere la texture metallica color marrone.



MANCA UN PROTAGONISTA!

5 Cliccate sull'icona che sembra un pedone degli scacchi, a sinistra, quindi cliccate da qualche parte sul pavimento, nella finestra della visuale 3D, e avrete un piccolo Gordon Freeman! Se volete dare un'occhiata usando il mouse e muovendovi coi comandi **WASD** classici, tenete il cursore nella finestra 3D e premete **Z**. In basso a destra c'è un box **Objects**: trovate, per esempio, **weapon_portalgun** e piazzatela davanti al protagonista.



RUBIAMO UN PULSANTE

6 Andate su **File/Open/testchmb_a_05.vmf**. Trovate la voce **Visgroups**, sulla destra, e cliccate su **Auto**. Togliete il check da **World Geometry** e vedrete in pratica svanire il livello stesso. Trovate il super-pulsante in una delle visuali 2D, quindi selezionatelo cliccando e trascinando il puntatore del mouse fino a crearci attorno un ampio quadrato. Premete **Invio** per selezionare tutto, **Ctrl-C** per copiarlo, **Ctrl-Tab** per tornare alla vostra mappa e **Ctrl-V** per incollarlo.

QUANTO CI SI IMPIEGA?

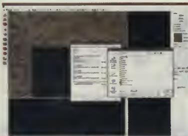
Livello di difficoltà: Medio
Tempo di completamento: Meno di un'ora

COSA SERVE?

- [illegible]
- Source SDK (g[illegible] su Steam)
- Mappa esempio di Valve (inclusa in Source SDK)
- Portal prefab pack: **http://snipurl.com/1tkqv**

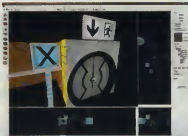
RISORSE

- Come illuminare livelli di Portal (in inglese): **http://snipurl.com/1tkqw**
- Tutorial generici su Hammer (in inglese): **http://snipurl.com/1tkqx**
- Ascensori di fine livello (in inglese): **http://snipurl.com/1tkqy**



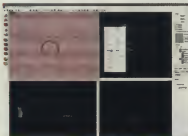
OH NO, NON FUNZIONA!

7 Premente **F9** per creare la mappa e scegliete **No** per 'VIS' e 'RAD'. Se a questo punto non dovesse funzionare, non preoccupatevi. Andate su **Tools/Options/Build Programs** e cliccate su **Browse**, a fianco di **Game executable**. Trovate il file steam.exe nella cartella **Steam** e cliccateci sopra. Premete nuovamente **F9** e, nel box **Additional game parameters** scrivete: "-applaunch 400 -dev". Si tratta solo di un modo alternativo di lanciare *Portal*, ma dovrebbe funzionare.



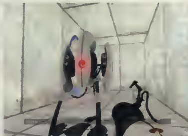
GRUPPI DI OGGETTI

8 Tornate alla mappa di Valve usando **Ctrl-Tab**. La porta è vicina al pulsante ed è selezionabile nella visuale dall'alto. Selezionatela cliccando e trascinando, per poi premere **invio** e **Ctrl-C**. Copierete anche quel grosso box rosa dietro la porta. Incollate tutto nella vostra mappa e cliccate col tasto destro del mouse e andate su **Properties/Visgroups/Edit groups/New group**. Chiamatelo "door lol", date l'OK e poi vistatelo nella lista dei **Visgroup**, così da farlo apparire con un clic.



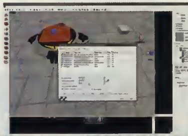
APPARIZIONI E SPARIZIONI

9 Trascinate la porta fino a una parete e prendete le misure. Togliete il visto a "door lol", sotto **Visgroups/User**, nella barra destra. Cliccate sulla stanza con il tasto destro e selezionate "Ungroup". Selezionate solo il muro contro cui avete appoggiato la porta e trascinate indietro l'estremità esterna. Estendete all'indietro il pavimento. Create un nuovo blocco nel pezzo di muro, largo come la porta: per creare un corridoio. Cliccate col destro e scegliete **Carve/Delete**.



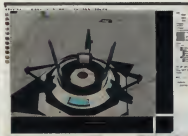
UN OSTICO OSTACOLO

10 Vistate "door lol" e assicuratevi che la porta sia allineata all'imboccatura del corridoio. Cliccate di nuovo sul "pedone" a sinistra e selezionate **npc_portal_turret_floor** dalla lista degli oggetti **(Objects)**. Cliccate nel corridoio, nella finestra **3D**. Premendo **Maiusc-S** tornate alla selezione, cliccate due volte sulla torretta e potrete cambiare la direzione in cui è rivolta. Siccome può eliminare il giocatore, dovete creare un salvataggio automatico prima che la possa raggiungere.



SALVATAGGIO COMPLESSO

11 Usate il "pedone" per selezionare "logic_autosave" e piazzarlo. Premete **Maiusc-S** e cliccateci sopra due volte per rinominarlo "uh oh lol". Ora selezionate il pulsante, cliccateci sopra col destro e selezionate "Ungroup". Cliccate il semplice riquadro arancione sopra il pulsante, nella visuale 3D. Andate su **Outputs/Add**. Aggiungete un output, chiamatelo "OnTrigger" e dategli come target l'oggetto "uh oh lol" con questo input: **Save**. Mettete un visto su "Fire once only" e cliccate su **Apply**.



PACCO PRONTO

12 Per gli altri elementi dei puzzle di *Portal* utilizzate questo pacchetto già pronto: **esunfx.com/prefabsandfgd.rar**. Decomprimete la cartella "Prefabs Portal" e salvatela in questo percorso: **Steam\steamapps\Username\sourcesdk\bin\orangebox\bin**. A questo punto, potrete scegliere "Portal Prefabs" dalla lista delle Entities, sulla destra, e l'oggetto particolare che desiderate da quella degli **Objects**. Cliccate due volte su ogni componente per cambiarne nome e Output.

In breve...

INDISCREZIONI DALLA RETE

A cura della redazione di GMC.

MK 3rd Person Mutator

Il titolo non è di facile comprensione, ma in realtà è il nome esatto di uno dei primi "mutator" usciti per *Unreal Tournament 3* e ciò che fa è "sensazionale": trasforma, infatti, il titolo di Epic in uno sparatutto in terza persona! Non avete idea di quanto sia accurato e divertente. *UT 3* modificato è uno dei migliori "shooter" in terza persona che ci sia capitato di giocare. Non avvengono altri cambiamenti a livello di gioco: il mutator non fa altro che spostare la telecamera dietro la testa del vostro personaggio, anche se, volendo cercare il pelo nell'uovo, è un mezzo "trucco": infatti, la visuale più ampia permette di sbirciare oltre gli angoli.

- **Gioco Richiesto:** *Unreal Tournament 3*
- **Sito di Riferimento:** www.moddb.com/games/169/unreal-tournament-3/downloads/9259/mk3rdpersonmutator-version-12

Canadian Forces Direct Action

La giocabilità intensa e realistica di *SWAT 4* si è dimostrata l'ideale per mantenere ben allenate le truppe canadesi. Lo sparatutto tattico è stato modificato per soddisfare le necessità dell'esercito ed è stato pubblicato online il risultato, affinché anche i giocatori possano allenarsi in modo realistico. Il Mod, infatti, contiene le missioni che i canadesi si aspettano di affrontare nella vita reale: l'assalto a un 747, la liberazione di ostaggi universitari, l'attacco a una stazione petrolifera. Verrete spediti in queste realistiche ambientazioni e dovrete far piazza pulita dei cattivi. Per giocare in multiplayer, anche i vostri amici dovranno avere la propria copia di *SWAT 4*; in alternativa è possibile scegliere di ospitare una partita (Host Game) e condividere l'esperienza con uno solo di loro. Tutte le mappe di questo Mod hanno il prefisso "-AITA-", quindi sono facilmente riconoscibili, e in modalità multiplayer saranno ben popolate di terroristi e ostaggi controllati dall'intelligenza Artificiale.

- **Gioco Richiesto:** *SWAT 4 Gold*
- **Sito di Riferimento:** www.armyelearning.ca/cfda

I CONTRIBUTI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno del CD/DVD di GMC! gmcareadesign@sprea.it

Dal Sol Levante

L'ORIENTE GIOCA SUL COLORE

Spazio alla fantasia o al realismo? I videogiochi orientali rispondono con le loro esplosioni cromatiche.

INVIATO DAL GIAPPONE



Jono Davies è il nostro inviato nella terra del Sol Levante. Ogni mese, dà un tocco di colore orientale alle pagine di GMC, raccontandoci dei gusti e delle tendenze di chi videogioca in Giappone.

I GDR DI GARE ONLINE SBARCANO IN GIAPPONE

***Drift City*, basato sul successo coreano *Skidrush*, sta per debuttare in Giappone. Il gioco sfrutta una grafica in stile cartoon, con tanto di gas di scarico delle auto che sembrano presi di peso da un anime. *Drift City* offre quest da portare a termine, come ogni GdR che si rispetti, ma le missioni si svolgono a bordo di veicoli. Un'altra delle caratteristiche principali del gioco è rappresentata dalle opzioni di personalizzazione dell'auto, che danno ai partecipanti l'occasione di migliorare il motore per lanciarsi in gare e altre competizioni online. Non ci sono notizie di una pubblicazione di *Drift City* in Occidente, ma il sito del gioco si raggiunge digitando: www.driftcity.jp/**



DOVE parecchi giochi occidentali per PC tendono a imporsi con tonalità per lo più grigie e marroni, con un'impostazione volta al realismo, gli sviluppatori giapponesi sono ancora orientati a dare vita a mondi pieni di colori lasciando l'approccio "serioso" in secondo piano.

Curiosamente, mentre esistono alcune differenze di stile tra giochi coreani e giapponesi, quelli cinesi sono singolarmente simili ai titoli sviluppati in Giappone. *Dreamworld* è un esempio di queste realizzazioni cinesi piene di colori. È stato programmato a Beijing da C&C Media, ma al momento è in fase di beta test in Giappone e pare condividere lo stile visivo con *Phantasy Star Online* di Sega.

In vista del debutto sul territorio nipponico, la musica di *Dreamworld* è stata completamente ri-arrangiata per incontrare i gusti giapponesi, ma la grafica rimarrà come gli sviluppatori cinesi l'avevano progettata – evidentemente, la casa di distribuzione in Giappone ha intuito che i giocatori ne gradiranno l'aspetto. Un altro MMORPG che sta per essere testato in Giappone è *Amigo Amiga* di Chunsoft. Quest'ultimo è uno sviluppatore giapponese famoso principalmente per la sua serie di GdR su PC e console intitolata *Mysterious Dungeon*. *Amigo Amigo* punta a un approccio semplice, con una grafica che si fatica a definire contemporanea: la scelta fa sì che il titolo sia giocabile e accessibile – è un MMORPG, ma non spaventa chi muove i primi passi in questo universo.

Amigo Amiga spinge a creare una "community" chiedendo ai giocatori di tenere un diario durante l'anno. Il diario potrà essere letto dagli altri utenti e ci saranno delle ricompense sotto forma di giocattoli virtuali.

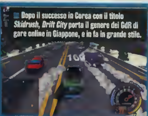
Come suggerisce il titolo, *Amigo Amigo* ha una forte atmosfera latina, elemento in precedenza apparso in *Sambo De Amigo*. Rappresenta una mistura di idee e stili molto peculiare, ma nell'ambiente giapponese dei giochi PC può succedere di tutto. Probabilmente, è proprio questo il motivo per cui i giochi nipponici (e coreani e cinesi) finiscono per sembrare così esuberanti e colorati, in confronto ai loro austeri rivali occidentali.

Naturalmente, nel variopinto universo videoludico c'è spazio sia per i titoli ultra-realistici, sia per quelli che si prendono un po' meno sul serio, e c'è da sperare che questo stato di cose duri molto a lungo. L'ultima cosa di cui abbiamo bisogno è che tutto, nel nostro passatempo preferito, sembri uguale.





Amigo Amiga di Chunsoft è un MMORPG semplice e bizzarro, con un gusto spiccatamente latino, ma farebbe successo anche in Occidente?



Dopo il successo in Corea con il titolo *Skidrush*, *Drift City* porta il genere dei GdR di gare online in Giappone, e in fa in grande stile.

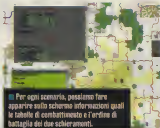


Dreamworld è stato sviluppato a Beijing, in Cina, ma sembra simile a molti GdR online giapponesi.

Mondi virtuali

GUERRE SENZA TEMPO

Field of Strategy è un nuovo editor di giochi di strategia realistici completamente gratuito.



Per ogni scenario, possiamo fare apparire sullo schermo informazioni quali le tabelle di combattimento e l'ordine di battaglia dei due schieramenti.



Tra gli scenari inclusi troviamo la battaglia di Poitiers, del 1356, ricostruita a livello tattico: un'unità può rappresentare anche un singolo comandante.

LINGUA E REQUISITI

Al momento, *Field of Strategy* è disponibile solo in lingua inglese e francese. La versione da noi testata (e assai stabile) è la 2.1.1. Per giocare occorre innanzitutto scaricare il client dal sito **http://tpgames.free.fr/FoS/** (l'installer "pesa" 55MB). I requisiti minimi sono un processore a 1 GHz, 128 MB RAM e 80 MB liberi su disco fisso – più lo spazio necessario per gli scenari addizionali che si desiderano installare.

TUTTI gli appassionati di wargame hanno oggi un nuovo programma per simulare le battaglie e le campagne militari preferite.

Si chiama *Field of Strategy*, ed è un editor completamente gratuito che consente di ricostruire mappe ed eserciti dal periodo medievale (1200 circa) all'era moderna (guerra del Golfo del 1991 e altri scontri contemporanei, reali o ipotetici). I giocatori possono scaricare una delle dozzine di scenari già realizzati dalla comunità, oppure realizzarne di nuovi, ed è consentito giocare non solo contro un amico (insieme nella stessa stanza o sfidandosi via Internet), ma anche contro l'Intelligenza Artificiale.

L'editor di *FoS* non propone una scala definita per gli scontri, ma lascia che sia il giocatore a deciderla per il proprio scenario. Per esempio, possiamo ricostruire la battaglia di Poitiers (tra Inglesi e Francesi, del 1356) con unità che rappresentano singoli leader famosi, gruppi di cavalleria e formazioni di fanteria – e turni che simulano pochi minuti; oppure mettere insieme uno scenario su un'ipotetica invasione dell'Europa Occidentale da Parte del Patto di Varsavia, dove un'unità simula un reggimento o una brigata, la mappa raffigura un buona porzione della Germania Ovest, e a ogni turno corrisponde un'ora o più. A prescindere dalla situazione, il gioco avviene sempre a turni, con i contendenti che si alternano a muovere le loro unità sul campo di battaglia.

Una scelta discutibile di *FoS* è che l'editor impiega comunque un tipo di mappa "quadrettata", invece che le normali mappe a esagoni tipiche dei wargame a turni; si tratta di una scelta obsoleta, ormai abbandonata da quasi tutti i principali designer e sarebbe davvero bello vedere una seconda versione del gioco priva di questa limitazione. Detto questo, se si considera che il programma è, come abbiamo detto, gratuito, nonché accompagnato da un'ottima manualistica online (inclusiva di una guida all'editor e alla creazione di battaglie personalizzate), non possiamo davvero lamentarci. La comunità è assai attiva, e sul sito ufficiale **http://tpgames.free.fr/FoS/** sono già disponibili scenari per tutti i gusti.

L'Intelligenza Artificiale, in genere, non è eccezionale, ma l'opportunità di poterne realizzare una personalizzata per le nostre battaglie rappresenta un'occasione quasi unica per sperimentare cosa significhi creare questo importante aspetto dei nostri giochi. Inoltre, sul forum ufficiale troverete numerosi avversari disposti a sfidarvi online. Infine, *Field of Strategy* non solo vanta le qualità descritte, ma è consigliato anche come wargame introduttivo per i neofiti. Chi è interessato al genere non dovrebbe farselo scappare.





Campi di battaglia



Sul sito di *Field of Strategy* si possono trovare dozzine di battaglie e campagne già pronte, realizzate sia grazie agli sforzi degli sviluppatori, sia a quelli della comunità. Molte di esse vengono installate automaticamente insieme al gioco, mentre dal link http://tpgames.free.fr/FoS/scenario.html si possono scaricare scenari addizionali. Come per il programma-base, il download e l'installazione sono gratuiti. Le situazioni proposte coprono dalla battaglia di Tolosa del 1212 alla guerra del Golfo del 1991, passando per il Medioevo, il Rinascimento, il periodo napoleonico, la Seconda Guerra Mondiale, i conflitti arabo-israeliani e gli ipotetici scontri tra NATO e Patto di Varsavia negli Anni '80. Il livello può variare dal tattico (un'unità rappresenta un singolo mezzo o una squadra di uomini), all'operazionale (le pedine rappresentano interi battaglioni o reggimenti), in base alla scala scelta dal progettista dello scenario.



esplora e GIOCA

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

RTS

WH40K DAWN OF WAR: SOULSTORM

Terza espansione per l'RTS di Relic Entertainment.

SE siete appassionati di "Warhammer 40.000", ma non disponete del ricco budget necessario ad acquistare le miniature e i costosi colori per dipingerle come si deve, allora forse questo demo farà al caso vostro.

Si tratta della versione dimostrativa di *Soulstorm*, terza espansione per *Dawn of War*, che consente di provare il tutorial, e le modalità Battle One (che equivale alla schermaglia) e Battle Two (campagna). Il gioco introduce due nuove razze: gli Elfi Oscuri e la Sorellanza. Per installare il demo, dovrete prima scompattare il file in una cartella sul vostro hard disk e cliccare su setup.exe.

Al primo avvio del gioco, comparirà una schermata di configurazione grazie a cui decidere se eseguire il programma in modalità Safe o Optimal. È consigliabile optare per la modalità Optimal (scegliendo Safe solo in seguito, qualora dovessero verificarsi dei problemi di visualizzazione): cliccate Next e, se nel vostro PC sono presenti due schede grafiche, selezionate quella preferita, altrimenti proseguite lasciando l'opzione su Default. Scegliete la risoluzione e verificatene il funzionamento cliccando il pulsante Test: apparirà un'immagine di prova, quindi premete ESC sulla tastiera per tornare indietro al menu di configurazione. Per tutti gli avvii successivi al primo, potrete accedere alla schermata di configurazione dal menu **START > Programmi > THQ > Dawn of War Soulstorm > Graphic config utility**.





COMANDI PRINCIPALI
Il gioco può essere controllato grazie a mouse e tastiera.

Casa: THQ
Requisiti: CPU 1.8 GHz, 256 MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 98/2000/ME/XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\THQ\Dawn of War Soulstorm\Uninstall Soulstorm** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione degli eventuali file di salvataggio.



Potrete scegliere se affrontare la modalità campagna, la schermaglia o lasciarvi guidare dal tutorial.

DA NON PERDERE
NEL PROSSIMO NUMERO D
GMC IL DEMO
FRONTLINE
FUEL OF WA
E MOLTI ALT

EPS

CONFLICT: DENIED OPS

Finalmente in arrivo il nuovo episodio della serie Conflict.

VERSIONE di prova per l'ultima fatica di Pivotal Games, *Conflict: Denied Ops* vi permetterà di vestire i panni dei due agenti speciali protagonisti. Questi ultimi, con la semplice pressione di un tasto, si daranno il cambio per mettersi ai vostri ordini.

Così, avrete sempre una duplice prospettiva da cui osservare lo svolgersi dell'azione: una caratteristica fondamentale del gioco di cui vi darà ampia dimostrazione il demo proposto. La versione dimostrativa di *Conflict: Denied Ops* prevede due modalità: quella in singolo e quella cooperativa per due utenti. Se deciderete di optare per la seconda soluzione, potrete scegliere di giocare via LAN o Internet: in questo caso, dovrete creare un account (o usarne uno preesistente, se ce l'avete) inserendo i vostri dati dall0apposita schermata multiplayer. Entrambe le modalità di gioco possono essere affrontate scegliendo fra vari livelli di difficoltà e, in tutti e due i casi, lo scenario disponibile sarà il monastero di Santa Cecilia, dove dovrete infiltrarvi alla ricerca di alcuni dati segreti. Per installare il gioco, avviate la procedura, selezionate la lingua italiana fra quelle disponibili e accettate i termini del contratto di licenza. Infine, optate per la modalità di installazione "Facile" lasciando agli utenti più esperti quella "Personalizzata". Avviato il demo, cliccate sul pulsante Impostazioni per accedere all'interfaccia di configurazione grazie a cui avrete modo di impostare la risoluzione, selezionare la scheda video e attivare/disattivare gli effetti grafici. Troverete la recensione del gioco a pagina 92.

COMANDI PRINCIPALI
W, A, S, D – Movimento
PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE – Arma
MAIUSC – Telecamera casto
CTRL – Inventario
TAB – Cambia agente
SPAZIO – Azione
O – Obiettivi

Casa: **Eldos**
Requisiti: **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP/Vista**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start** accedete al Pannello di controllo, selezionate la voce **Installazione applicazioni** scorrete l'elenco fino a trovare **Conflict Denied Ops Demo**, e cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di disinstallazione.



La cooperazione fra i due protagonisti sarà fondamentale.

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Oltre a potervi cimentare con gli immancabili puzzle game (*Deep Blue Sea* e *Azkend*), avrete modo di provare *Fairway Solitaire*, un misto fra un solitario con le carte e un gioco di golf, metterví alla guida di un carro armato con *Armado Tanks* ed esplorare le profondità marine in cerca di tesori in compagnia del merinaio Floyd (*Finders Keepers*).



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti sul DVD allegato alla rivista. Questo mese, troverete anche il client internet di Tiscali per navigare in Rete.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.



Oltre al materiale aggiuntivo per *Dark Messiah – Might and Magic*, il gioco allegato a questo numero di GMC, nella sezione del DVD occupata dagli add on troverete l'SDK aggiornato di *Enemy Territory: Quake Wars* e due imperdibili raccolte di mappe, per *Rainbow Six Vegas* e *Crysis*, per un totale di ben quindici mappe tutte da provare!



Video dedicato a *Highlander: The Game* il gioco d'azione ispirato agli omonimi film e telefilm che hanno come protagonista un'immortale a caccia delle teste dei propri simili.



Azione

KANE & LYNCH: DEAD MEN

Dimostrazioni di ultraviolenza firmate IO Interactive.

DOPO **tanta attesa, è finalmente arrivato sugli scaffali *Kane & Lynch*, ma il risultato sembra aver deluso un po' le aspettative.**

Non siete convinti e volete toccare con mano il lavoro svolto dagli sviluppatori? Bene, provate questa versione dimostrativa del gioco, che vi farà visitare la Retomoto Tower, di proprietà dell'omonimo boss della yakuza. Durante la procedura di installazione, è possibile che i pulsanti dei vari menu mostrino dei caratteri insoliti. Qualora non riusciste a identificare con chiarezza quale pulsante cliccare per proseguire con l'installazione, ecco una rapida guida per portare a termine la procedura. La regola generale è che, partendo da sinistra, i tre pulsanti corrispondono, nell'ordine a **INDIETRO**, **AVANTI** e **ANNULLA**. Nella prima schermata, cliccate su **IDS_NEXT**, poi selezionate la prima voce per abilitare il tasto centrale e cliccateci sopra. Purtroppo, non potrete scegliere la cartella di installazione del demo, quindi cliccate ancora una volta **IDS_NEXT** (il tasto centrale in basso a destra) e proseguite sempre così fino al termine della procedura. Il programma non crea un collegamento sul desktop, pertanto per avviare il demo dovrete cliccare sul menu **START\Programmi**"ID_STRING9****ID_STRING10****ID_STRING11**.**

COMANDI PRINCIPALI
W, A, S, D – Movimento
PULSANTE SIN. MOUSE – Arma
MAIUSC – Cammina
CTRL – Accovacciati
E – Usa

Casa: Eidos
Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 256 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Inserite il DVD di GMC contenente il demo di *Kane & Lynch* e cliccate su Esegui per avviare la procedura di disinstallazione. Seguendo le istruzioni riportate a proposito dell'installazione del demo, cliccate sul pulsante NEXT e, subito dopo, scegliete la terza opzione (partendo dall'alto). Cliccate nuovamente su NEXT e attendete la fine della procedura.



La missione proposta vi porterà sul tetto di un palazzo sotto il controllo della yakuza.



Avventura grafica

SAM & MAX 202 MOAI BETTER BLUES

Sam e Max in trasferta sull'isola di Pasqua.

DOPO **aver dato il meglio nella gelida terra di Babbo Natale, i prodi detective Sam e Max si ritrovano a doversi confrontare con le statue parlanti dell'isola di Pasqua.**

La formula è sempre la stessa: umorismo, follia e stramberie di ogni tipo per la nuova mini-avventura della serie di TellTale Games. Il demo, in inglese, propone le prime battute di questa avventura grafica; per sbloccare (previo pagamento) la versione completa, è sufficiente disporre di una connessione a Internet e seguire le istruzioni riportate sulla schermata iniziale del demo. Per provare, invece, la versione dimostrativa del gioco basta cliccare **Click here for a free demo** proprio dalla suddetta schermata. Prima di iniziare a giocare, avrete modo di impostare la risoluzione dello schermo, nonché la presenza dei sottotitoli e dei suggerimenti.

COMANDI PRINCIPALI
Per portare a termine l'investigazione e risolvere il caso, basta armarsi di mouse.

Casa: TellTale Games
Requisiti: CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Telltale Games\Sam and Max - Season Two\Uninstall\Uninstall - [illegible] 202 – Moai Better Blues** e seguite la procedura automatica per completare [illegible] degli eventuali file [illegible].

FPS

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS V2.0

Nuova versione dimostrativa per l'FPS bellico di id Software/Splash Damage.

DOPO **la pubblicazione del precedente demo 1.0, id Software mette a disposizione una versione aggiornata del software dimostrativo di *Enemy Territory: Quake Wars*.**

Il demo propone la medesima mappa del precedente, ma con tutte le migliorie apportate dalla patch 1.04. La missione Valley vi vedrà impegnati nell'eliminazione di un contaminatore d'acqua che, secondo i piani Strogg, dovrebbe trasformare tutta la popolazione in zombi. Potrete scegliere di affrontare l'impresa fra sei livelli di difficoltà, che comprendono una modalità tutorial inserita per l'occasione in questa nuova versione del demo. Per avere accesso a tutti i server della modalità online, è necessario accettare l'installazione di Punkbuster, proposta durante la procedura di installazione del demo.

COMANDI PRINCIPALI
W, A, S, D – Movimento
PULSANTE SIN. MOUSE – Arma
SPAZIO – Salta
C – Accovacciati
R – Ricarica

Casa: Activision
Requisiti: CPU 2.8 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Programmi\id Software\Enemy Territory - QUAKE Wars(TM) Demo 2\Uninstall Enemy Territory - QUAKE Wars(TM) Demo 2** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione di tutti i componenti

Gli altri demo

SPEEDBALL 2 – TOURNAMENT

Genere: Gioco sportivo
Casa: Frogster Interactive
Requisiti: CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Se siete dei giocatori di vecchia data, ricorderete certo il primo *Speedball*, realizzato per Amiga da Bitmap Brothers e recentemente riproposto da Frogster Interactive. Per testare con mano il risultato di questo lavoro di "rinnovamento", provate il demo di *Speedball 2 – Tournament*, che metterà a disposizione alcune delle modalità di gioco del prodotto finito. Potrete scegliere fra Knock Out, Practice e Replay, e affrontare una squadra avversaria controllata dal computer o da un amico (per un massimo di tre, se possedete uno o più controller aggiuntivi oltre la semplice tastiera). Il demo consente la scelta fra due team, PCAction e Frogster e contiene una sola arena di gioco. Per installare il programma, è necessario scompattare il file in una cartella sul vostro hard disk.

LUCKY LUKE: GO WEST

Genere: Azione/minigiochi
Casa: Atari
Requisiti: CPU 2.4 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP/Vista

Il cowboy più veloce della sua stessa ombra è tornato in versione digitale! Il demo di *Lucky Luke: Go West* vi consentirà di vestire sia i panni del famoso cowboy, sia quelli dei pericolosi fratelli Dalton, fuggiti di prigione e decisi ad assaltare tutte le banche della città. Il demo mette a disposizione cinque scenari del gioco completo. *Lucky Luke: Go West* è una raccolta di brevi missioni, che spaziano fra generi che vanno dagli inseguimenti cavallo alle sparatorie con visuale in soggettiva. Dalla schermata di avvio del gioco, potrete accedere al menu "Configurazione" per impostare la lingua (compreso l'italiano), la risoluzione e gli effetti grafici.

ARMAGEDDON EMPIRES

Genere: Strategia a turni
Casa: Cryptic Comet
Requisiti: CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 98/me/2000/XP/Vista

Versione dimostrativa per un uno strategico a turni molto particolare, che utilizza e rivisita alcune regole tipiche dei giochi da tavolo a base di carte e tasselli esagonali. Il demo vi permetterà di sfidare il computer scegliendo una delle due fazioni disponibili (Empire of Man e Machine Empire) e di espandere i vostri territori giocando con astuzia le carte giuste. Un gioco particolare, in grado di solleticare la curiosità degli appassionati di strategia.

RAIL SIMULATOR

Genere: Simulazione ferroviaria
Casa: EA
Requisiti: CPU 1.5 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Se il vostro sogno è sempre stato guidare un treno, provate l'ebbrezza di mettervi nei panni di un macchinista grazie al demo di *Rail Simulator*. La versione dimostrativa del gioco prevede la possibilità di affrontare una tratta a bordo del treno Stanier Black 5. Una volta installato il demo, quando cliccherete sull'icona di *Rail Simulator* presente sul Desktop, si aprirà una schermata di configurazione da cui impostare la risoluzione adatta al vostro monitor.



SPEEDBALL 2 – TOURNAMENT

Driver

AMD/ATI Catalyst 7.12

La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 8.10
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V1.41
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner V1.8.0.224
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di mastenzzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.91
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

IrfanView V4.10
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.08
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Omega Driver V3.8.305 Per Windows 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.0 RC 15.8
Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

SpeedFan 4.33
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

Starforce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Tiscali
Il client Internet di Tiscali per navigare in Rete. Per usarlo, copiate il file Gui Tiscali Sprea_2007 new.zip e decomprimetene il contenuto sul desktop; nella cartella **Tiscali** lanciate il file **Tiscali.exe**.

Trillian V3.1.5.3
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

Utility per Overlock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune, Nibitor v3.0, Super PI, nvFlash v5.13**.

WinZip 10.0 SR-1
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano sul DVD.

WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti sul DVD.

Zoom Player
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

Mod e Add On

MAPPE PER RAINBOW SIX VEGAS

Raccolta di mappe ufficiali.

UBISOFT ha regalato una raccolta di ben dieci mappe ufficiali per il suo *Rainbow Six Vegas*.

Oltre a mappe nuove di zecca, sono presenti anche le riedizioni di alcuni scenari di *Rainbow Six 3*. Le mappe presenti sono Marshalling Yard (uno scalo merci utilizzato come deposito per automobili), Tetto (una fabbrica di caffè occupata da terroristi), Doscala (un ristorante italiano a Las Vegas), Border Town - Redux (una chiesa abbandonata), Killhouse - Redux (un d'addestramento anti-terrorismo nei pressi del confine messicano), Neon Graveyard (un'officina con insegne rotte), Wartown (una città messicana devastata dal terrorismo), Presidio (una vecchia stalla convertita in bunker), Red Lotus (un casinò) e Strade - Redux (città messicana utilizzata come campo d'addestramento).


RAINBOW SIX VEGAS


CRYSIS


ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

MAPPE UFFICIALI PER CRYSIS

Un pacchetto che contiene ben cinque nuove mappe multigiocatore per l'ottimo *Crysis*: ecco la lista completa. Tre mappe sono relative alla modalità PowerStruggle: si tratta di Desolation (Handerson Island), Crossroads (Pescadores) e Training (Namu Atol); due, invece, sono per la modalità InstantAction: Excavation (Pago Pago) e Terminal (Moorea).

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS SDK V1.4

Versione aggiornata dell'editor di mappe e Mod per lo sparatutto multiplayer *Enemy Territory*. Il file contiene tutti i tool di sviluppo del gioco, alcune mappe d'esempio e modelli assortiti.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER DARK MESSIAH MIGHT & MAGIC

Materiale aggiuntivo per *Dark Messiah – Might & Magic*, il gioco completo allegato a questo numero di GMC. All'interno della cartella troverete cinque nuove mappe, tre Mod e altri contenuti per gustare al meglio questo titolo.


DARK MESSIAH – MIGHT & MAGIC

Patch

TITAN QUEST V1.30R2

File di aggiornamento per il GdR d'azione di Lore Entertainment, allegato allo scorso numero di GMC edizione DVD, che risolve vari tipi di bug e crash e attua il bilanciamento del livello di difficoltà.

SUPREME COMMANDER V1.1.3280

Nuova patch per lo strategico in tempo reale *Supreme Commander*, grazie a cui vengono aggiunte tre nuove unità e il supporto per la tecnologia amBX.

THE WITCHER V1.2

Patch di aggiornamento ufficiale che porta il gioco alla versione 1.2, corregge vari tipi di bug e accorcia i tempi di caricamento diminuendo, contemporaneamente, quelli di salvataggio.

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS V2.201

Aggiornamento per versioni confezionate in lingua italiana dello strategico bellico di Relic Entertainment. Fra le modifiche effettuate, figura la risoluzione di vari bug e il miglioramento delle prestazioni sui sistemi single-core.

SIMCITY SOCIETIES V2

Tre nuove modalità e altre modifiche minori, grazie a questa patch file di aggiornamento per l'ultimo capitolo della serie *SimCity*.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS V1.4

Nuova patch che apporta alcune modifiche relative al server browser e alle impostazioni di gioco. Inoltre, aggiunge una modalità allenamento e varie migliorie all'interfaccia di gioco.

CRYSIS V1.1

Primo aggiornamento per *Crysis*, che migliora il supporto per SLI/Crossfire e le prestazioni con DirectX 9 e 10, abilità la funzione VSynch e corregge alcuni problemi minori.

WORLD IN CONFLICT V1.005

La patch aggiorna il gioco, aggiunge varie opzioni di bilanciamento delle unità e corregge alcuni tipi di bug.

PREY V1.4

Patch dedicata esclusivamente agli utenti che **non** fanno uso di Steam (i quali, invece, dovranno scaricare la patch tramite il servizio di aggiornamento di Steam): il file rimuove dal gioco il disc check.



THE WITCHER

Shareware

[illegible]



Un puzzle game ambientato nei fondali marini, che vi chiederà di scambiare di posto due tasselli vicini cercando di formare file di tre o più elementi uguali. In questo modo, riuscirete a liberare lo schermo e a far scivolare fino in fondo i pezzi di amuleto necessari a passare al livello successivo. Attenzione a non perdere d'occhio la riserva d'ossigeno che scandisce il tempo limite a disposizione.

[illegible]



Avete un'ora di tempo da passare in compagnia del pescatore Floyd. Aiutatelo a recuperare oggetti di valore dal fondale marino, in modo da raggiungere la cifra indicata di livello in livello. Evitate con attenzione i pirati e i fantasmi e non dimenticate di acquistare preziosi potenziamenti e aiuti presso i negozi dei vostri amici.

ARMADA TANKS



Mettetevi alla guida di un carro armato, nel tentativo di difendere la vostra base dagli attacchi dei tank nemici che si aggirano attraverso il labirinto. Con il mouse prenderete la mira e cliccando con il pulsante sinistro colpirete gli avversari. Tenete d'occhio le provvidenziali casse che arrivano dall'alto: contengono kit di pronto soccorso e potenziamenti.

FAIRWAY SOLITAIRE



Un modo alternativo e divertente per giocare a golf se non amate andare in giro con un set di mazze sulla spalla? Provate *Fairway Solitaire* e cercate di totalizzare il maggior punteggio possibile, in modo da realizzare dei tiri potenti e mettere, così, la pallina in buca. Un'alternativa interessante al classico solitario con le carte.

AZKEND



Altro rompicapo a base di tessere da spostare, ma con atmosfere orientali. Cliccate su una tessera e trascinate con il mouse toccando tutte quelle uguali attigue, facendo cambiare colore all'intera griglia di gioco. A questo punto, otterrete un talismano, da recuperare facendolo cadere nella parte bassa dello schermo.

Video

Alone in the Dark

Highlander: The Game



Uno spettacolare sparatutto travestito da GdR e ambientato in un mondo fantasy.

guida al GIOCO COMPLETO

DARK MESSIAH – MIGHT AND MAGIC

Come giocare



Per giocare a *Dark Messiah – Might and Magic* occorre installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione di Dark Messiah**. In seguito, non resta che avviare il programma cliccando sull'icona presente sul desktop, oppure seguendo il percorso **Start > Programmi > Ubisoft > Dark Messiah of Might and Magic > Gioca a Dark Messiah of Might and Magic.** Se sul vostro PC è già presente il sistema operativo Windows Vista, leggete attentamente i paragrafi **Dark Messiah e Windows Vista** e **La Patch**. Ricordiamo che il gioco richiede la validazione online per giocare in multiplayer.

Manuale in italiano

Troverete il manuale completo di *Dark Messiah – Might and Magic* seguendo il percorso **Start > Programmi > Ubisoft > Dark Messiah of Might and Magic > Leggi il manuale di Dark Messiah.** Si tratta di un file in PDF in italiano, che potrà essere letto con il programma Acrobat Reader (la versione più aggiornata è presente nel DVD demo di GMC, nella sezione dedicata alle Utility).

La lingua

Dark Messiah – Might and Magic è in italiano: manuale, testi schermo e recitazione dei dialoghi compresi.

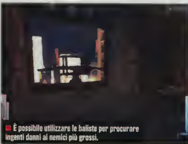
GLI sparatutto in prima persona rappresentano uno dei generi più amati di tutti i tempi. Dal primo *Doom*, abbiamo visto un numero incredibile di titoli che, a fronte di una struttura di gioco tutto sommato simile, presentavano ambientazioni, trame e personaggi diversi. Pochi tra questi, però, meritano un plauso particolare come *Dark Messiah – Might and Magic.*

Si tratta di un gioco unico nel suo genere, poiché riesce a unire efficacemente le caratteristiche tipiche degli FPS con quelle dei GdR fantasy. Il risultato di questo felice connubio è incredibilmente profondo e divertente. Vestirete i panni di Sareth, un giovane mago che si troverà coinvolto, proprio malgrado, in una sanguinosa avventura piena di nemici e di misteri. Per venire a capo di questa vicenda, bisognerà armarsi di molto coraggio, indispensabile per affrontare le orde nemiche. Si tratta di avversari astuti e micidiali, capaci di elaborare efficaci tattiche d'attacco, che possono contare su una buona resistenza ai colpi e su ottime doti offensive. Dal canto suo, Sareth potrà sfruttare, oltre alle proprie armi, anche particolari incantesimi e abilità che verranno apprese mano a mano che si procederà nella vicenda.

Sebbene la visuale di *Dark Messiah*, così come la sua struttura di gioco (ricca di nemici e d'azione), sia vicina a uno sparatutto in prima persona, la possibilità di gestire il bilanciamento del personaggio e la presenza di una serie di elementi strategici che richiedono l'elaborazione di tattiche efficaci strizzano l'occhio ai classici giochi di ruolo. Con il procedere nell'avventura, infatti, si guadagneranno punti esperienza, da impiegare per migliorare le capacità del proprio guerriero o per imparare incantesimi sempre più efficaci.

ATTENZIONE! Richiede la validazione online per giocare in multiplayer.

Dark Messiah è molto coinvolgente, impreziosito da un motore grafico capace di creare ambientazioni realistiche e dettagliate, e da una magistrale implementazione del motore fisico Havok. Ad aumentarne ulteriormente la longevità, poi, ci pensa l'ottima modalità multiplayer. Non perdete tempo, dunque. Leggete la guida preparata per voi da GMC e spalancate le porte del mondo fantasy di *Dark Messiah*. GIOCHI COMPUTER



È possibile utilizzare le baliste per procurare ingenti danni ai nemici più grossi.



Le ambientazioni di *Dark Messiah – Might and Magic* sono davvero evocative.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Dark Messiah – Might and Magic* è costituito da un processore a 2,2 GHz, 512 MB RAM, una scheda 3D 128 MB con supporto Pixel Shader 2.0 (GeForce serie 6x00 e Radeon serie 9x00), una scheda audio compatibile DirectX 9.0, un lettore DVD-ROM e 7 GB su disco fisso. Per giocare meglio, invece, consigliamo un processore a 3 GHz, 1 GB RAM, una scheda 3D 256 MB con supporto Pixel Shader 3.0, una connessione Internet a Banda Larga e l'installazione del software Steam per giocare in multiplayer. I sistemi operativi supportati sono Windows XP e Vista.

Installazione di Dark Messiah



Una volta inserito il DVD di *Dark Messiah* nel lettore, si aprirà automaticamente una finestra di dialogo con la scritta **Selezionare la lingua per questa Demo**; non vi preoccupate, scegliete l'italiano e proseguite. Se ciò non dovesse avvenire, esplorate il disco. Fate doppio clic sul file **AutoRun** oppure aprite la cartella **Disk1**. Selezionate direttamente **Setup.exe** (in quest'ultimo caso, non dovrete spuntare l'opzione **Installa/Rimuovi il gioco**) e, una volta aperta la finestra, cliccate su **Avanti** per avviare il processo. Aspettate alcuni secondi affinché appaia la prima schermata, spuntate la casella per accettare i termini del contratto di licenza e premete **Avanti**. Nella schermata di **Informazioni sul cliente**, selezionate la voce **Installa questa applicazione per Chiunque utilizzi questo computer (tutti gli utenti)**. Premete ancora una volta il pulsante **Avanti**, decidete quale modalità di gioco installare (giocatore singolo e Multiplayer) e proseguite con **Avanti**. La cartella predefinita in cui installare il gioco è **C:\Programmi\Ubisoft\Dark Messiah of Might and Magic (C:\Program Files\Ubisoft\Dark Messiah of Might and Magic** nel caso di Windows Vista) **NON MODIFICATELA**, soprattutto se il vostro sistema operativo è Windows Vista. Premete il pulsante **Avanti** e spuntate le apposite caselle nel caso vogliate creare un collegamento sul desktop, installare le DirectX 9.0c e Acrobat Reader. Cliccate ancora su **Avanti** e poi su **Installa**. A questo punto, si avvierà l'installazione guidata di Steam, necessario per le partite in multiplayer. Cliccate su **Avanti** per 2 volte, accettate i termini del contratto di licenza e premete ancora **Avanti**. Dichiarate, nel caso, di avere un'età superiore ai 13 anni e cliccate su **Avanti**. Selezionate la velocità di connessione Internet e premete **Avanti**. Scegliete la directory in cui installare il programma (quella predefinita è **C:\Programmi\Steam**). Una volta fatto, cliccate su **Avanti**, decidete se creare un collegamento sul desktop e cliccate ancora su **Avanti** per due volte. Ultimate con **Fine** per concludere il processo e tornare alla schermata di installazione del gioco. Qui, una volta scelto se installare la modalità multiplayer di *Dark Messiah – Might and Magic*, aggiungete un collegamento sul desktop e installate il programma PlayLinc, cliccate su **Avanti** e quindi su **Installa**. Quando questo processo sarà concluso, spuntate la casella per consultare il file Readme e cliccate su **Fine**. Registrate, se volete, la vostra copia di gioco al sito ubi.com, ma non si tratta di una procedura da effettuare obbligatoriamente. Durante il processo d'installazione di *Dark Messiah*, si avvieranno numerosi altri programmi di installazione. Per dotarvi delle DirectX, spuntate l'opzione **Accetto il contratto** e premete due volte su **Avanti**. Al termine del processo, premete su **Fine**. Per installare Acrobat Reader cliccate **Next** per due volte non appena si avvierà la procedura, quindi su **Install**. Al termine del processo, cliccate su **Finish**. Per quanto riguarda, invece, il programma PlayLinc vi consigliamo di non installarlo a causa della frequenza con cui compare, durante l'installazione, una finestra di avviso di incompatibilità con Windows.

Disinstallazione di Dark Messiah

Per disinstallare *Dark Messiah*, seguite il percorso **Start > Programmi > Ubisoft > Dark Messiah of Might and Magic > Disinstalla Dark Messiah of Might and Magic**. Spuntate l'opzione **Rimuovi**, cliccate su Avanti e quindi su **Sì**. Decidete se conservare i vostri salvataggi e, terminato il processo di disinstallazione, scegliete se riavviare il computer subito o in un secondo momento. Per concludere il tutto, premete il tasto **Fine**. Per eliminare il programma Steam, basta seguire il percorso **Start > Programmi > Steam > Unistall > Disinstalla Steam**. Si aprirà una finestra di dialogo, cliccate **Sì** per dare il via al processo. Per eliminare PlayLinc, dovete accedere al pannello di controllo e fare doppio clic sull'icona **Installazione applicazioni**. A questo punto, selezionate il programma PlayLinc, premete il pulsante **Rimuovi** e poi **Sì**.

La patch

Se sul vostro PC è presente il sistema operativo Windows Vista, avete installato *Dark Messiah* **per Chiunque utilizzi questo computer (tutti gli utenti)** e nella directory predefinita **C:\Program Files\Ubisoft\Dark Messiah of Might and Magic** e il gioco non vuol saperne di partire, allora applicate la patch **Dark_Messiah_patch1_02_GMC.exe** che trovate all'interno del DVD demo di GMC, nella directory **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Dark Messiah\Patch**. Fate doppio clic sul file e, in questo modo, si aprirà una schermata di installazione. Selezionate **Esegui**, cliccate su **Accetta** poi su **Installa**. Scegliete la lingua in cui installare l'aggiornamento, cliccate su **OK** e quindi su **Sì** per avviare il processo che si concluderà dopo pochi secondi. A questo punto premete il tasto **Fine**. **ATTENZIONE!** Affinché tutto funzioni correttamente, non solo **È INDISPENSABILE** che la patch venga installata nella stessa cartella del gioco (il percorso predefinito è già selezionato di default), ma occorre anche **ATTENDERE CHE IL GIOCO PARTA DA SÉ AL TERMINE DELL'AGGIORNAMENTO**, evitando di lanciarlo usando il menu avvio o le scorciatoie sul desktop. Senza questi due passaggi, l'applicazione della patch fallirà e sarete costretti a disinstallare il gioco e a reinstallarlo da capo.

Il codice di validazione

Il codice che troverete riportato sul retro della custodia del DVD è indispensabile per giocare a *Dark Messiah – Might and Magic* in multiplayer. A tale scopo, dovrete creare un account Steam e seguire una procedura di validazione online **in cui sarà necessario inserire la combinazione alfanumerica riportata sulla confezione del gioco.** Nel caso in cui il numero di serie del prodotto fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, illustrando il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido.

Dark Messiah e Windows Vista



Nel caso sul vostro PC fosse presente il sistema operativo Windows Vista, **vi raccomandiamo di installare il gioco** per **Chiunque utilizzi questo computer (tutti gli utenti)** e di **lasciare invariata la cartella d'installazione** di *Dark Messiah* (**C:\Program files\Ubisoft\Dark Messiah of Might and Magic**). Nel caso riscontraste dei problemi e il gioco non partisse, applicate la patch che troverete nel DVD demo di GMC, all'interno della cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Dark Messiah\Patch** (il file è **Dark_Messiah_patch1_02_GMC.exe**), seguendo attentamente le istruzioni riportate nel paragrafo **La patch**, contenuto in questa pagina. Oltre a questo, è consigliabile aggiornare il sistema operativo e i driver della vostra scheda grafica. Per giocare, inoltre, è meglio disporre dei privilegi di amministratore. A tale fine, cliccate con il pulsante destro del mouse sull'icona del collegamento al gioco sul desktop, selezionate **Proprietà**, poi **Compatibilità** e spuntate la voce in fondo, **Esegui questo programma come amministratore**. Se i problemi persistessero, scrivete a **infodarkmessiah@sprea.it**, cercheremo di aiutarvi in ogni modo.

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesradar.it**, nel canale **Games Contact**, dove troverete la sezione **GMC – Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui il DVD di *Dark Messiah – Might and Magic* non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Consigli utili

Salvate di frequente: il sistema di salvataggio di *Dark Messiah* è ben strutturato, visto che, oltre agli immancabili checkpoint automatici, è anche possibile contare su un numero infinito di quicksave. Per questa ragione, bisogna ricordarsi di usarli il più possibile, evitando il rischio di riaffrontare parti di livello già viste.
Parate provvidenziali: Per uscire vivi dagli scontri all'arma bianca, è indispensabile parare gli attacchi nemici. Per farlo, basta semplicemente premere il tasto destro del mouse.
Attacchi variegati: *Dark Messiah* offre la possibilità di affrontare gli scontri in molti modi diversi. È consentito sfruttare gli elementi architettonici presenti sul campo di battaglia, oppure optare per attacchi magici o all'arma bianca. Ogni situazione, però, presenta caratteristiche peculiari. Per questa ragione, non bisogna limitarsi a usare un solo stile offensivo, ma occorre valutare, di volta in volta, la tattica più efficace.
Oggetti utili: Sparsi per i livelli si trovano numerosi oggetti, indispensabili per proseguire nell'avventura. Le fiaschette per ristabilire parte dell'energia vitale o del Mana, infatti, sono molto utili, così come le armi lasciate cadere dai nemici uccisi.
Chi va piano: Correre in avanti, spadone alla mano, in cerca di teste nemiche da mozzare è un approccio che non dà molte soddisfazioni in *Dark Messiah*. Questo perché gli avversari mostrano una efficace I.A., accerchiandovi in un attimo e cercando di colpirvi alle spalle.

Incredibili antefatti

Il mondo di *Dark Messiah* è pervaso di magia e gesta eroiche. La leggenda narra che, in tempi remoti, la terra fu sconvolta da una terribile guerra che vide scontrarsi creature oscure e razze libere (uomini, Elfi e Nani). Queste ultime ebbero il sopravvento grazie all'intervento di Sar-Elam, il settimo drago, un potente stregone che sacrificò tutta la propria essenza vitale per creare una prigione in cui rinchiudere i nemici. Sfortunatamente, tale prigione presentava una via di fuga, che ha consentito ai demoni di tornare sulla terra in occasione delle eclissi di luna. La profezia narra della venuta di un messia oscuro, un essere a cavallo dei due mondi, capace di usare le reliquie di Sar-Elam per distruggere definitivamente la prigione dei demoni.

Giocare a Dark Messiah

Una volta installato *Dark Messiah*, si avranno due possibilità: impegnarsi nella lunga e avvincente campagna in singolo, oppure sfidare altri utenti in divertenti sfide multiplayer:

Nuova partita/carica partita
La campagna principale è costituita da una lunga serie di missioni in cui si vestiranno i panni di Sareth, un apprendista guerriero che si troverà coinvolto in un'avventura fatta di combattimenti all'ultimo sangue e arcane magie. Per sopravvivere alle orde nemiche, bisognerà dimostrare grandi capacità belliche, pianificando con attenzione i propri attacchi, sia quelli a corpo a corpo, sia quelli a distanza.

Multigiocatore
Optando per le sfide multiplayer, invece, è possibile confrontarsi con altri guerrieri in carne e ossa, in divertenti sfide via Internet o in LAN. Esistono numerose modalità di gioco:
Deathmatch: ognuno pensa per sé e l'obiettivo è quello di mietere il maggior numero possibile di vittime.
Deathmatch a squadre: i giocatori sono divisi in due squadre avversarie e lo scopo della partita è uccidere più nemici possibile.
Cattura la bandiera: si tratta di una delle modalità multiplayer più classiche. L'obiettivo è rubare la bandiera avversaria, tenuta al sicuro nella base nemica, e riportarla alla propria, senza farsi uccidere.
Colosseo: partecipando a questa modalità, ci si troverà catapultati in un'arena in cui occorre confrontarsi contro avversari singoli, di fronte a un pubblico di giocatori. Sconfiggendo gli sfidanti, si guadagnano livelli e ci si qualifica per incontri ancora più impegnativi.
Crociata: due squadre si affrontano sulla stessa mappa, cercando di raggiungere specifici obiettivi e conquistando i punti di controllo avversari. Ogni partita prevede 5 mappe.

Aiuti indispensabili

Per sopravvivere alla furia nemica, potrete fare affidamento su una serie di abilità e di incantesimi:
Combattimento ravvicinato: permette l'esecuzione di mosse particolari, come la Carica e la Scarica di colpi.
Tiro con l'arco: grazie a questa abilità, è possibile mirare con maggiore precisione ai nemici.
Forza: aumentando di livello, il personaggio è in grado di provocare più danni al nemico.
Colpo critico: eseguendo un colpo critico, si infligge all'avversario il doppio dei danni.
Adrenalina: consente di eseguire micidiali colpi finali.
Vista al buio: permette di orientarsi anche in caso di scarsa visibilità.
Trappola di fuoco: si tratta di una trappola magica, completamente invisibile agli occhi nemici e che scoppia quando un avversario vi si avvicina.
Freccia di fuoco: è un proiettile incandescente che può essere controllato dal giocatore.
Raggio congelante: indirizzandolo verso un avversario, questi si congelerà, dandovi tutto il tempo di colpirlo.
Palla di fuoco: in perfetto stile fantasy, potrete anche lanciare devastanti sfere infuocate, perfette per sfoltire le file nemiche.
Fulmine: consente di creare una scarica elettrica che ferisce il nemico e rimbalza contro i muri.
Cura: indispensabile per riuscire a sopravvivere, la cura permette di ripristinare la propria energia vitale.
Ipnosi: ipnotizza una creatura nemica e la fa combattere al vostro fianco per qualche tempo.
Telecinesi: perfetto per raccogliere oggetti lontani e scagliarli in direzione degli avversari.
Santuario: crea uno scudo magico che protegge dagli attacchi fisici e magici.
Indebolimento: determina una perdita di potenza nell'avversario.

I personaggi di Dark Messiah

Sareth: È il vostro alter ego digitale ed è l'allievo del mago Phenrig. Sareth è stato addestrato dal suo mentore nelle arti marziali e nelle vie della magia.
Menelag: Si tratta di un potente mago, signore della città libera di Stonehelm. Il suo più grande desiderio è trovare le reliquie di Sar-Elam, il Teschio delle Ombre, che sembrerebbe trovarsi su un'isola deserta, sepolto in un tempio in rovina.
Phenrig: È il tutore e il maestro di Sareth. È un uomo severo ma anche onesto e paziente.
Xana: Si tratta di un'entità guardiana che Phenrig ha fuso magicamente con lo spirito di Sareth, per guidarlo e proteggerlo.
Leanna: È una giovane maga di Stonehelm, nipote di Menelag e a capo della spedizione per trovare il Teschio delle Ombre. Il suo obiettivo è recuperare questa preziosa reliquia e usarla per difendere la sua città.

Le classi dei personaggi in multiplayer

Arcieri: Sono specializzati nel combattimento da lontano e possono contare su armi potenziabili e sulla capacità di infliggere ingenti danni su un unico bersaglio.
Maghi: Più adatti come forza di supporto durante la battaglia, questi incredibili combattenti sono in grado di lanciare incantesimi di fuoco e di elettricità decisamente distruttivi.
Sacerdotesse: Sono in grado di resuscitare i caduti, segnalare la presenza di nemici, curare le ferite e rallentare i movimenti degli avversari.
Cavalieri: sono dei guerrieri efficaci, specializzati nel combattimento in mischia e dotati di una grande potenza.
Assassini: Questi temibili avversari sono semplicemente letali, silenziosi e furtivi.

I movimenti di un guerriero

i seguito, riportiamo i comandi da tastiera di *Dork Messioh*, che potrete memorizzare per giocare al meglio. È comunque consentito modificarli selezionando il menu **Opzioni** dalla schermata principale e quindi **Opzioni comandi**:

Mouse

Tasto sinistro – attacco/lancio incantesimo
Tasto destro – parata
Movimento – sposta mirino
Rotellina del mouse – mostra e seleziona gli oggetti della cintura

Single Player

W – avanti
S – indietro
A – sinistra
D – destra
F – calcio
E – interazione
Spazio – saltare
Ctrl Sx – abbassarsi/chinarsi
Shift Sx – correre
Alt – camminare
F6 – salvataggio rapido
F9 – caricamento rapido
Z – piegarsi a sinistra
X – piegarsi a destra
1-0 – selezione gli oggetti della cintura

Multiplayer

F1 – visualizza punteggi
TAB – menu abilità
Y – comunicare alla squadra
T – parla
N – mini-mappa
1-9 – selezione abilità

Interfaccia Dark

L'interfaccia di gioco di *Dork Messioh* permette di tenere sempre sott'occhio tutte le informazioni utili. Ecco dove trovarle:

1 Barra della salute: indica i punti ferita rimasti al vostro personaggio. Quando si esauriscono, siete morti.
2 Barra dell'adrenalina: L'adrenalina viene accumulata colpendo i nemici e, una volta che il suo indicatore si è riempito, consente l'esecuzione di particolari mosse dall'incredibile potenza distruttiva.
3 Arma: Questa è l'arma che il vostro personaggio sta brandendo in questo momento.
4 Barra del Mana: il Mana è il potere magico, indispensabile per l'esecuzione degli incantesimi.
5 Magia: Questa icona mostra il tipo di magia selezionata.

Giocare in multiplayer

Per sfidare avversari in came e ossa a *Dark Messioh* è necessario creare un proprio account Steam. A tale scopo, **occorre completare una procedura guidata e attivare il gioco, digitando il codice che trovate riportato sul retro della confezione del DVD allegato a GMC.** A questo punto, non resta che cliccare sull'icona per avviare la modalità Multiplayer oppure seguire il percorso **Start > Programmi > Ubisoft > Dark Messiah of Might and Magic > Gioca alla versione Multiplayer di Dark Messiah of Might and Magic.** In questo modo, si avvierà il programma Steam. Selezionate **I miei giochi** e fate doppio clic su **Dark Messiah of Might and Magic Multi-Player** per avviare la modalità online. Non rimarrà che scegliere se ospitare un server o visualizzare l'elenco delle battaglie disponibili. In quest'ultimo caso, una volta scelto se giocare tramite internet o in LAN, basterà premere il pulsante **Aggiorna** per aggiomare l'elenco dei server. Non appena avrete trovato ciò che fa per voi, potrete partecipare allo scontro per dimostrare la vostra bravura. Se, invece, preferite creare una battaglia per conto vostro, l'unica cosa da fare è cliccare su **Crea server** e, una volta scelta la mappa dello scontro e impostati alcuni parametri come, per esempio, il numero massimo di giocatori ammessi, non rimarrà che attendere l'arrivo degli sfidanti.



Materiale extra

Abbiamo incluso le produzioni migliori realizzate dalla comunità di appassionati di *Dork Messioh* nella cartella **Dati\Materiale aggiuntivo per Dark Messiah of Might and Magic**, presente nel DVD demo:

steam_skin: Si tratta di una nuova skin per il programma Steam. Per installarla, prendete il file **steam_skin**, scompattatelo e copiate la cartella **Dec's Dark Messiah Skin** all'intemo della directory **C:\Programmi\Steam\skins**. A questo punto, avviate Steam, cliccate su **Impostazioni**, su **Interfaccia** e quindi scegliete la skin chiamata **Dec's Dark Messiah Skin**. Per rendere effettivi i cambiamenti, non resta altro che riavviare il programma.

Mappe: Esistono alcune mappe aggiuntive per la modalità multiplayer. Le troverete all'intemo del DVD Demo, nella cartella **Dati\Materiale aggiuntivo per Dark Messiah of Might and Magic\Mappe**. Per installarle, basta scompattare le cartelle e copiare i file in formato BSP nella cartella **C:\Programmi\Steam\SteamApps*Nome Utente*\dark messiah might and magic multi-player\maps,** dove *Nome Utente* è il vostro login di Steam. Per eliminarle, basta cancellare i file che avete aggiunto.

Armi: Sono disponibili due piccoli Mod, chiamati rispettivamente **unholy_holy_weaponsmodv1.1.zip** e **war_axe_mod_v1.0.zip**, che servono per modificare il bilanciamento di alcune armi. Per installare il primo, basta scomppattare la cartella e copiare **items** all'interno della directory **C:\Programmi\Ubisoft\Dark Messiah of Might and Magic\mm\models**. Per installare il secondo, invece, dopo aver scompattato il file, copiate le cartelle **models** e **materials** nella directoty **C:\Programmi\Ubisoft\Dark Messiah of Might and Magic\mm**.

nel prossimo NUMERO

SOLO SU GMC!

GAME DEVELOPERS CONFERENCE

La cronaca di Matteo Bittanti in persona sui discorsi dei grandi dei videogiochi!

SPECIALE!

PROTOTYPE

Nella mente della gente, o sopra le loro teste!

INOLTRE!

GMC svela un gioco segreto: per ora, possiamo dirvi che ci sono mostri dello spazio, poche armi e molto buio!

NON PERDETE IL NUMERO DI APRILEO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA MARTEDÌ 25 MARZO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

Titoli di CODA



Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 14

Videogiochi scomodi

QUALCHE mese fa, la Spagna ha discusso animatamente dell'uso e dell'abuso dei videogiochi.

Il dibattito è stato innescato dall'introduzione sul mercato di *Sombras de Guerra* (traducibile come *Ombre di guerra*, **www.sombrasdeguerra.es**), una simulazione strategica sviluppata da Legend Studios che ripropone una pagina assai delicata della storia di questa nazione: la guerra civile combattuta tra il luglio 1936 e l'aprile 1939 fra i franchisti e le truppe governative (con i sostenitori della Repubblica Spagnola). Il lacerante conflitto terminò con la sconfitta della causa repubblicana, dando inizio alla dittatura di Francisco Franco, durata fino al suo decesso, avvenuto nel 1975.

Prima ancora di raggiungere gli scaffali dei negozi, *Sombras de Guerra* è stato fortemente criticato dagli schieramenti politici di destra, centro e sinistra. L'accusa ricorrente è che il videogame – per sua natura – trivializza il senso e la portata degli eventi storici. Utilizzarlo per simulare un conflitto che ha insanguinato l'intero Paese rappresenterebbe un vero affronto. "L'International Herald Tribune" ci informa che il giornalista Manuel Contreras, editorialista del quotidiano "ABC", ha accusato gli sviluppatori di esacerbare gli animi e di rinforzare l'antagonismo tra le differenti ideologie, banalizzando il dramma della guerra civile e sminuendone la "pesante eredità". Denunce analoghe arrivano da Carlota Leret O'Neill, figlia del comandante Virgilio Leret Ruiz, giustiziato all'inizio del conflitto dalle truppe fedeli a Franco. In un'intervista rilasciata al quotidiano "El Pais", Leret ha dichiarato che il videogame non solo non permette una fedele ricostruzione della memoria storica, ma banalizza la morte, la tirannia e la violenza che hanno caratterizzato tali eventi. Leret ha inoltre accusato i game designer di aver scelto di trattare un tema ancora "attuale" nella memoria nazionale per fini puramente pubblicitari.

In *Sombras de Guerra*, i giocatori possono scegliere se assumere il comando delle forze nazionaliste o repubblicane e prendere parte ad alcune battaglie chiave, tra cui quella dell'Ebro, che iniziò il 24 luglio e durò fino al 26 novembre 1938, e che è considerata dagli storici uno dei momenti di svolta del conflitto. L'utente gestisce il proprio esercito, interagendo con le unità fasciste italiane, tedesche e sovietiche che hanno combattuto al fianco di quelle spagnole. Un giudizio meno sprezzante, ma ugualmente critico nei confronti del gioco, porta la firma di Francisco Ferrándiz, docente di antropologia sociale presso il Consiglio di Ricerca Nazionale, secondo il quale *Sombras de Guerra* è espressione di una logica meramente commerciale, con l'aggravante che la natura squisitamente tecnologica del gioco esercita un grande fascino sulle generazioni più giovani, quindi meno preparate ad affrontare un tema di questa portata.

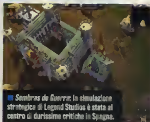
Gli sviluppatori hanno difeso l'integrità del proprio lavoro, il cui sviluppo ha richiesto tre anni e un budget di oltre un milione di euro. Francisco Pérez, producer di Legend Studios, ha definito *Sombras de Guerra* un capitolo di Storia interattivo centrato su un argomento spesso tralasciato nelle classi scolastiche, i cui programmi arrivano a coprire a stento il diciannovesimo secolo. I designer hanno speso particolare attenzione ai dettagli, inserendo filmati di repertorio della BBC e altro materiale ricavato dagli archivi storici catalani.

Chi ci segue da tempo sa che il tema del rapporto tra Storia e videogiochi, simulazione e memoria collettiva ci sta particolarmente a cuore. L'intenso scambio di opinioni attorno a *Sombras de Guerra* rimanda a quello che si è verificato, qualche anno fa, in seguito all'introduzione sul mercato italiano de *Il Rosso e il Nero*, una delle pochissime produzioni locali. Tanto *Sombras de Guerra* quanto *Il Rosso e il Nero* sono stati accusati di "revisionismo" e attaccati duramente. Ma questi titoli spingono a interrogarsi sulla portata ideologica dei videogiochi e, prima ancora, sulla loro percezione sociale. Trovo significativo che, mentre la favola allegorica di Guillermo del Toro, "Il labirinto del fauno", è stata lodata dalla critica spagnola e mondiale, un videogame che tratta il medesimo tema venga accusato di sminuire l'evento storico, di cancellare con un colpo di spugna la sua "eredità".

Si tratta di attacchi perentori, ma discutibili. Al contrario, ritengo utile, anzi, indispensabile fare ricorso alle simulazioni ludiche per affrontare temi scomodi e spinosi, attuali e "freschi": sarebbe utile usare i videogame per interrogarci sul fenomeno delle Brigate Rosse, della mafia, della camorra, delle città ricoperte dai rifiuti, della violenza settimanale negli stadi, della corruzione, del traffico impazzito.

Preso atto che è fondamentale esaminare le implicazioni ideologiche di ogni prodotto culturale – interattivo o tradizionale – negare al videogioco qualsiasi valore pedagogico è un comportamento irrazionale e deprecabile. Il semplice fatto che uno strumento apparentemente ludico spinga a porsi delle domande e a riprendere in mano i libri di Storia è una grande vittoria.





Sombras de Guerra: la simulazione strategica di Legend Studios è stata al centro di durissime critiche in Spagna.

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80, è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle rubriche della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale Ludologica. Videogame d'Autore (**www.videoludica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "GameScenes. Art in the Age of Videogames" (2006, insieme a Domenico Quaranta) edito da Johan & Levi. Insegna "Game Studies" presso il California College of the Arts e svolge attività di ricerca presso le Università di Stanford e di Berkeley, in California, dove risiede. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: **matteobittanti@sprea.it**.